

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



## VULCANO

Maria Leonardo Cabrita

Dissertação

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Fotografia

Dissertação orientada pela Profa. Doutora Margarida Medeiros e pelo Prof. Daniel  
Pinheiro

2017

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Maria Leonardo Cabrita declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “Vulcano”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Maria Leonardo Cabrita

Lisboa, 29/12/2017

## RESUMO

Vulcano é uma dissertação teórico - prática que afirma, por um lado, a importância da fotografia na sua relação ficcionada e simulada com o real; por outro, o arquivo reorganizado enquanto forma de narrar uma nova realidade; por outro ainda, a aliança entre a arte e ciência, nomeadamente entre astronomia e criação artística.

Como é que a fotografia, que se referencia no real, se transforma numa realidade deslocada daquela a que se refere? Não será ela, no fim das contas, uma simulação que antecede o real? Quais são as diferenças entre os processos analógicos e digitais no processo de arquivamento? E que implicações ocupam na contemporaneidade artística dominada pelo digital? Poderá a sua fusão dar um novo significado ao conhecimento? Como é que a astronomia se relaciona/relacionou com a prática artística?

Estas são algumas das questões que iremos em seguida analisar procurando, com as mesmas, fundamentar o projeto *Vulcano*. A dissertação é dividida em três capítulos distintos.

Um primeiro dedicado ao conceito de arquivo. Começamos por dar atenção às teses filosóficas de Michel Foucault, em *Arqueologia do Saber* (1969), e de Jacques Derrida em *Mal do Arquivo* (2001-1995). Seguidamente, procuramos fazer um enquadramento sobre a fotografia na prática arquivista, servindo-me de diversos autores clássicos como Siegfried Kracauer e Roland Barthes; ou de contemporâneos como Ernst van Alphen, Okwui Enwzor e Bruno Lator. Dedicamos um sub-capítulo ao arquivo digital, onde se desenham algumas ideias pessoais, em conjunto com as de Wolfgang Ernst, relativamente à “metaforização” do arquivo, de Derrida em relação ao arquivo digital e de Sigmund Freud a respeito do bloco mágico. Finalmente, dedicamos uma última parte a exemplos na arte, fazendo uma análise da obra de Thomas Ruff (*Sterne* de 1989-1992 e *M.a.r.s* de 2010), e de Michel Mazzoni, em particular, o seu foto-livro *Gravity* 2015.

Uma segunda parte da dissertação é dedicada à noção da simulação. Para tal começamos por fazer um enquadramento do conceito de mimese patente na teoria de Platão e de Aristóteles, correlacionando-o com os termos de *simulacrum* e de imitação. Partindo do artigo *Three Simulacrum* de Michael Camille, fazemos um quadro histórico do

conceito de *Simulacrum* focalizando-nos, posteriormente, em textos de autores como Michel Foucault, (*Isto Não é um Cachimbo* 1977), Deleuze (*Platão e o simulacro* 1967) e Jean Baudrillard (*Simulacros e Simulação* 1981).

Ainda no mesmo capítulo, fazemos alusão ao mito da caverna de Platão relacionando-o com a prática fotográfica. Neste âmbito enunciamos algumas das ideias de Joan Fontcuberta e de Susan Sontag. Finalmente, no que concerne à prática artística, distinguimos dois conjuntos de simulação; um primeiro destinado ao cinema e os efeitos especiais, e um segundo à fotografia, destacando a obra de Joan Fontcuberta (*Fauna*), e Edgar Martins (*This is not a House*).

Por fim, o último capítulo é dedicado ao projeto *Vulcano*. Começamos por introduzir as motivações de produção do projeto; depois, fazemos uma nota introdutória sobre a reciprocidade entre arte e ciência, tomando como exemplo do artista August Strindberg, o qual me inspirei para a produção de fotogramas. Dedicamos ademais um sub-capítulo à parte prática do projeto *Vulcano*, discutindo novamente algumas das noções teóricas mencionadas nos capítulos procedentes; e fazemos, por fim, uma análise do conceito de grelha patente na teoria de Rosalinda Krauss e de James Elkins.

**Palavras-chave:** fotografia; ficção; simulação; arquivo; anomalia



## ABSTRACT

Vulcano is a theoretical versus practical master's degree dissertation that affirms the importance of the photography in its fictionalized and simulated relation with reality; the reorganized archive as a way of narrating a new story, and the alliance between art and science, namely between astronomy and artistic creation.

How does photography, which refers to the real, become a reality displaced from the one it refers to? Is it, after all, a simulation that precedes the real? What are the differences between analog and digital archive processing? And what are the consequences in contemporary art scene when we live in a world dominated by digital culture? Can the gathering between analog and digital processes give meaning to a new way of knowledge? How did scientific astronomy relate to artistic practice?

These are some of the questions that we will then analyze and compare to the Vulcano project. The dissertation is divided into three distinct chapters:

A first one is dedicated to the concept of archive; We begin by paying attention to the philosophical texts of Michael Foucault, the *Archeology of Knowledge* (1969); and Jacques Derrida, *Archive Fever* (2001-1995). Afterwards, we make a small introduction about the photographic context in the archival practice, referring to several classic authors such as Siegfried Kracauer or Roland Barthes; and his contemporaries, like Ernst van Alphen, Okwui Enwzor and Bruno Lator. We then, proceed devoting a sub-chapter to the digital archive, where some personal ideas are stated, along with those of Derrida, who writes about the impact of e-mail archiving in our society, Wolfgang Ernst in relation with the notion of "metaphorization", and Sigmund Freud considering his "magic pad" theory.

Finally, we devote a final part to practical examples in art field, taking into account the work of Thomas Ruff (*Sterne* 1989-1992 and *Mars* 2010), and Michel Mazzoni, in particular, his photobook *Gravity*, 2015.

A second part is devoted to the notion of simulation. We begin by framing the concept of mimesis in Plato's and Aristotle's theory, correlating it with the terms simulacrum and imitation. Then, starting with Michael Camille's text, *Three Simulacrum*, we give an historical context of this concept, followed by the theoretical propositions by

Michel Foucault (*This is not a Pipe*), Deleuze (*Plato and the simulacrum* 1967) and Jean Baudrillard (*Simulation and Simulation* 1981).

Still in the same chapter, we make reference to Plato's Cave relating it with the photographic medium. In this regard, we enunciate some of the ideas of Joan Fontcuberta and Susan Sontag. Finally, we distinguish two sets of simulation within artistic practice; a first one dedicated to cinema and special effects, and a second to photography, highlighting the work of Joan Fontcuberta (*Fauna*), and Edgar Martins (*This is not a House*).

Ultimately, the last chapter is devoted to *Vulcan* project. We start to introduce some personal motivations for the creation of the project; then we make an introductory note on the reciprocity between art and science, taking as an example the artist August Strindberg, who inspired me to produce photograms. We also dedicate a sub-chapter to define the practical part of the project, discussing some of the theoretical notions outlined in the previous chapters; and finally we make a small analysis into the concept of grid, dealing with Rosalinda Krauss and James Elkins' propositions.

Keywords: photography; fiction; simulation; archive; anomaly

## **AGRADECIMENTOS**

À Margarida Medeiros pela sua orientação crítica e assertiva.

Sérgio Mah, José Luís Neto, Dieter Rehm, Ulrich Gebert, Roland Fischer, Antonio Bianchi, Daniele Pinheiro, Filip Hedja, Prof. Rui Agostinho (OAL, FCUL), Fábio Colaço, Chaiworawat Nattaphon, Guilherme Marques, José Teófilo Braga, Manuel Vilarinho, Ulrich Schmidt, pela sua contribuição directa ou indirecta na realização desta dissertação.

À minha mãe, avó, irmãs e toda a família

## ÍNDICE

1. Arquivo	9
1.1 Arquivo, enunciados de uma definição genérica	12
1.2 Arquivo Segundo Michel Foucault e Jacques Derrida	17
1.3 Fotografia e o arquivo	21
1.3.1 A Fotografia e o Arquivo na prática científica	22
1.4 O arquivo digital	25
1.5 O arquivo e a arte (espacial): casos práticos	26
1.5.1 Thomas Ruff	30
1.5.2 Michel Mazzoni	34
2. Simulação	34
2.1 Definição genérica de Simulação	36
2.2 Platão e Aristóteles: a mimesis e o Simulacro ( <i>fantasma</i> )	41
2.3 O conceito na sua história - Deleuze, Jean Baudrillard e Michel Foucault	49
2.4 A Simulação e a sua caverna (a fotografia)	52
2.5 A simulação na arte: exemplos	52
3. Vulcano	61
3.1 Introdução /descrição	61
3.2 Arte, ciência e August Strindberg	65
3.3 Parte prática em conjunto com a sua teoria	69
Conclusão	79
Bibliografia	82
ÍNDICE DE FIGURAS	87

## 1.

### 1.1 - Arquivo, enunciados de uma definição genérica

O arquivo é na sua base um repositório de documentos e objetos - papéis oficiais, impressos, manuscritos, cartas e fotografias rigorosamente e objectivamente preservados, categorizados, processados e tornados acessíveis e serventes a um público ou a uma instituição particular.

O verbo arquivar descreve a acção de gerir a acumulada informação, que depois de organizada, se revela em forma de conhecimento. A palavra detém dois significados: por um lado, um lugar estatal, e por outro, uma colectânea de objetos pertencentes a esse lugar, ou mesmo a outra instituição. O arquivo encontra-se tanto no espaço privado quanto público, e a sua divulgação pode ser física ou virtual.

No que concerne à sua etimologia, a palavra devém do termo grego ἀρχεῖον (arkheion), que significa a residência do *Archon*, ou seja, o local onde importantes documentos oficiais do estado da Antiguidade seriam guardados e supervisionados sob a autoridade do *Archon*. Esta designação, lembra-nos Derrida, pode ainda ser ainda compreendida em dois sentidos. Por um lado, um princípio histórico e ontológico - um começo - ou seja, algo que apresenta uma origem ou uma fonte de proveniência, onde, ideologicamente, se guardariam as raízes do conhecimento; e por outro, um princípio nomológico - um comando - isto é, algo orientado por uma autoridade corporativa e na qual se revisa a edificação de um lugar governamental: “*Arkê, lembremos, designa ao mesmo tempo o começo e o comando.*” (Derrida 1995:11).

Do ponto de vista universal, a noção, que tem sido definida por vários teóricos e arquivistas, denota, desde cedo, alguma dificuldade em ser concludente pois ela traspassa o decorrer da história e as suas afinidades intelectuais, que vão sendo reafirmadas com o passar dos séculos. Ela mantém-se, assim, aberta para receber um constante *update* da sua prática: “O arquivo não é descritível em sua totalidade; e é incontornável na sua atualidade.” (Michel Foucault 2008: 148)

Neste sentido, de expansão, não deixa de ser notório que a acessibilidade ao arquivo foi uma das suas mudanças mais radicais. Outrora considerado um lugar totalmente secreto e acessível a um número restrito de intelectuais, este vai, progressivamente, tornando-se aberto ao público: e é a partir do século XIX que a esta prática, ao lado

das ciências sociais, ganha finalmente força para se colocar ao serviço de toda a sociedade enquanto disciplina auxiliar da História, promovendo o desenvolvimento de novas e regulamentadas práticas de conservação.

Estas mudanças devem-se a vários factores importantes de citar: consequência da revolução industrial e do positivismo, que valorizavam uma sociedade racionalizada ao serviço da ciência; consequência da expansão da Europa colonial, esfomeada por conhecer, controlar e mostrar o seu território expandido; e finalmente, resultado da invenção da fotografia por Joseph Niépce em 1826, que permitiu, pela primeira vez, retratar a história e mapear o mundo, ( ou mesmo o cosmos ), a partir de imagens-testemunhos.

Entre várias definições atribuídas, destacamos aqui algumas, que podemos encontrar tanto na *Enciclopédia Luso-Brasileira de Cultura* da Verbo como no livro acerca da temática, *Arquivos Modernos: Princípios e Técnicas* por T. R. Schellenberg. (1956)

Em 1898, os arquivistas holandeses S. Muller e J. A. Feith e R. Fruin escreverem *Handeling Voor Het Denen en Beschrijven van Archieven*, um denso manuscrito, caracterizando os arquivos e as suas regras governamentais. Para estes teóricos, o entendimento de arquivo passa pelo desenvolvimento de regras de arrancamento e por uma classificação codificada. Estes empregam ainda o termo “*Archief*” que se refere a todos os documentos escritos, desenhados e impressos, oficialmente produzidos por um membro administrativo, mantendo à sua custódia o que dela provém. Em suma, “*Archief*” é uma coleção documental de uma entidade particular.

Hilary Jenkison, no livro intitulado *O manual do Administração Arquivista* de (1922), define o arquivo como o conjunto de documentos elaborados ou usados no decurso de uma transação administrativa, quer pública, quer privada, posteriormente preservados para sua custódia. Os fundamentos chave da sua definição de arquivo incluem ainda a intencionada objetividade, o princípio da proveniência<sup>1</sup> ou de respeito pelos fundos de arquivo<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> . Princípio básico da organização de arquivos, segundo o qual deve ser respeitada a autonomia de cada fundo ou núcleo, não misturando os seus documentos com os de outros. (pág. 77)

<sup>2</sup> conceito arquivista. Definição por Duchein (1992), *O Respeito de Fundos em Arquivo* “consiste em manter grupados, sem misturá-los a outros, os arquivos (documentos de qualquer natureza) provenientes de uma administração, de uma instituição ou de uma pessoa física: é o que se chama fundo de arquivo dessa administração, instituição ou pessoa”.(p.14)

Eugenio Casanova, outro arquivista italiano no seu manual *Archivista* (1928) define o arquivo como a ordenada acumulação de documentos que são criados no decorrer de uma actividade de um lugar privado, e preservados para o a realização de uma proposta política:

A acumulação ordenada de documentos criados por uma instituição ou pessoa no curso de uma atividade e preservados para a consecução de seus objetivos políticos, legais e culturais, pela referida instituição ou pessoa. (T. R. Schellenberg, 1956: 32)<sup>3</sup>

O alemão Adolfo Brenneke, na sua publicação *Archikunde* (1953) define o arquivo como uma ponte entre o presente e o passado: A totalidade de papeis e documentos provenientes de uma actividade legal ou laboral de um corpo físico ou regulamentado que é intencionada para a permanente preservação de um lugar particular como fonte e evidencias do passado. (T. R. Schellenberg, 1956: 12 e 13)<sup>4</sup>

Em suma, todas estas definições denotam os elementos essenciais do arquivo: um objeto de estudo orientado por normas rigorosas e governamentais; um objeto que serve a descrição de uma transação administrativa; um princípio de acreditação; um produto derivado de uma custódia; um lugar existente por acumulação e cuja acumulação serve para estudo; uma proposta consequentemente política; e uma fonte de evidência do passado.

---

<sup>3</sup> “the orderly accumulation of documents which were created in the course of its activity by an institution or an individual, and which are preserved for the accomplishment of its political, legal, or cultural purposes by such an institution or individual”.

<sup>4</sup> “The whole of the papers and documents growing out of legal or business activities of physical or legal body which are intended for the permanent preservation at a particular place as the sources and the evidence of the past.”

## 1.2 - Arquivo, A arqueologia do Saber e Mal de Arquivo

No que concerne ao pensamento filosófico, e não meramente governamental, acerca do conceito de arquivo, partimos de dois textos fundamentais: *A Arqueologia do Saber* de Michel Foucault e *Mal de Arquivo, uma Impressão Freudiana*, de Jacques Derrida.

Antes de avançarmos nas suas teses, é importante notar que, para ambos, o arquivo é uma fábrica de articulação de ideias que define o conhecimento factual como uma espécie de cofre da sabedoria estruturada. O arquivo constitui-se, primeiramente, pela coletânea da memória coletiva e individual, e em seguida, pela sua seleção magistrada por um poder institucional, contribuindo para a construção descritiva da História, e consequentemente mediação do futuro.

Para Michel Foucault, em *Arqueologia do Saber*, seguindo a premissa dos sistemas de pensamento e de conhecimento (as epistemes<sup>5</sup>), o arquivo não se encontra em nenhum lugar físico; em vez disso, ele é uma substância conceptual resultante da criação de leis do discurso que antecipam aquilo que pode ou não ser dito. Por outras palavras, é um conjunto de distintas normas - um enunciado, “um átomo do discurso” (P. 95). - que classificam o que deve ser articulado e o que deve ser excluído.

Esta prática de exclusão, por sua vez, no fundo uma forma de condensação, é necessária tanto ao arquivo quanto à narração da história. Ela condiciona uma metodologia produtora de saber, que negligencia ou desvaloriza premissas, cujo valor político, é irreverente para um determinado contexto cultural.

Neste sentido, conclui-se que o arquivo é a antecipação de uma visão social que cobre dois tipos de conhecimento: aquele é frutiferamente citado e que passa de orador em orador; e aquele que é negligenciado por leis que o condenam.

---

<sup>5</sup> “ Os códigos fundamentais de uma cultura — aqueles que regem sua linguagem, seus esquemas perceptivos, suas trocas, suas técnicas, seus valores, a hierarquia de suas práticas — fixam, logo de entrada, para cada homem, as ordens empíricas com as quais terá de lidar e nas quais se há de encontrar” ( Foucault, 1966:11)



Por fim, ele é o esqueleto estrutural da informação e do discurso, e consequentemente dos seus eventos históricos; um tratado da hierarquia do conhecimento, numa espécie de agência de protocolo generativa, algorítmica, e programática, que delimita e evita a eterna acumulação de todas as coisas ditas numa esfera amorfa.

Citemos algumas das suas palavras:

Ao invés de vermos alinharem-se, no grande livro mítico da história, palavras que traduzem, em caracteres visíveis, pensamentos constituídos antes e em outro lugar, temos na densidade das práticas discursivas sistemas que instauram os enunciados como acontecimentos (tendo suas condições e seu domínio de aparecimento) e coisas (compreendendo sua possibilidade e seu campo de utilização). São todos esses sistemas de enunciados (acontecimentos de um lado, coisas de outro) que proponho chamar de arquivo. (1969: 146)

O arquivo é, de início, a lei do que pode ser dito, o sistema que rege o aparecimento dos enunciados como acontecimentos singulares. Mas o arquivo é, também, o que faz com que todas as coisas ditas não se acumulem indefinidamente em uma massa amorfa, não se inscrevam, tampouco, em uma linearidade sem ruptura e não desapareçam ao simples acaso de acidentes externos, mas que se agrupem em figuras distintas, se componham umas com as outras segundo relações múltiplas, se mantenham ou se esfumem segundo regularidades específicas; ele é o que faz com que não recuem no mesmo ritmo que o tempo, mas que as que brilham muito forte como estrelas próximas venham até nós, na verdade de muito longe (...) (1969:147)

(o arquivo) é o que diferencia os discursos em sua existência múltipla e os especifica em sua duração própria.” (1969: 147)

O arquivo define um nível particular: o de uma prática que faz surgir uma multiplicidade de enunciados como tantos acontecimentos regulares, como tantas coisas oferecidas ao tratamento e à manipulação. (1969:147)

(o arquivo ) define, desde o início, o sistema de sua enunciabilidade. (1969: 147)

Enfim, poderemos resumir o arquivo enquanto saber automático *a priori* que permite a harmonia e ordem, quer no discurso, quer na forma como os acontecimentos são teorizados *a posteriori*.

Para Derrida, por outro lado, o arquivo não é tanto uma prolepse do discurso mas o organismo externo da memória. Através do olhar astuto da psicanálise Freudiana, o autor escreve *Mal de Arquivo*, propondo que o lugar das relações políticas organizadas do arquivo é inseparável do mundo psíquico da nossa mente. Por outras palavras, depois desta ciência-humana, não é mais possível uma visão ingênua acerca da memória e dos registros históricos. O arquivo, que diz respeito a estes dois, e que procurara ser uma fonte de origem objetiva e imparcial, tem conseqüentemente de ser considerado enquanto meta imperfeita e nostálgica, cujo conteúdo textual e gráfico já sofreu inúmeras (re)visões- uma coleioscopia memorial que entende o mundo por (re)interpretação governamental.

Assim, à corporalidade física do arquivo - a sua forma concreta-, isto é, a instituição edificada, acopla-se uma existência metafórica e mental - a forma abstrata-, que lhe é intrínseca, e se traduz em experiência psíquica.

Mas afinal, o que significa afinal esta experiência psíquica? Esta é o reflexo da anamnese, deduzido por memórias perceptíveis (conscientes) e reprimidas. (inconscientes); e é através deste entendimento anímico que o autor define aquilo que designa o “mal de arquivo”.

..estar com mal de arquivo, (..) É não ter sossego, é incessantemente, interminavelmente procurar o arquivo onde ele se esconde. É correr atrás dele ali onde, mesmo se há bastante, alguma coisa nele se inarquiva. É dirigir-se a ele com um desejo compulsivo, repetitivo e nostálgico, um desejo irreprimível de retorno à origem, uma dor da pátria, uma saudade de casa, uma nostalgia do retorno ao lugar mais arcaico do começo absoluto. Nenhum desejo, nenhuma paixão, nenhuma pulsão, nenhuma compulsão, nem compulsão de repetição, nenhum “mal-de”, nenhuma febre, surgirá para aquele que, de um modo ou outro, não está já com mal de arquivo. (1995: 118 e 119)

Em suma, esta febre coloca em evidência aquilo que a nossa mente e o lugar institucional têm em comum: Uma compulsão perante a acumulação de informação, tentando-lhe sobreviver, e ao mesmo tempo desfalecendo por recalçamento; memorizando, guardando, condensando, organizando, armazenando, reservando, catalogando, por um lado; esquecendo, obliterando, silenciando, omitindo e até escondendo, por outro; numa dicotomia onnipresente entre a vida (preservação) e a morte (desmemoriamiento).

Notório referir ainda, a propósito desta dicotomia, é o exemplo prático do bloco mágico. Derrida apoia-se neste brinquedo, recorrente das escrituras de Freud, e relaciona-o com a tendência humana arquivista. Pelas palavras de Freud:

A superfície do Bloco Mágico se acha vazia e novamente pronta para receber anotações. Mas facilmente se constata que o traço duradouro do que foi escrito permanece na tábua de cera e pode ser lido com uma iluminação adequada. Portanto, o Bloco fornece não apenas uma superfície receptora que sempre pode ser usada novamente, como uma lousa, mas também traços duradouros da escrita, como um bloco de papel normal.”( Sigmund Freud, 1925:24)

Assim, este utensílio, cuja escritura eliminada seria legível num determinado posicionamento, serve aqui de analogia ao funcionamento da memória. Na sua superfície, vão-se anotando novas impressões, e simultaneamente, apagando-se outras anteriores, recalçadas mas lá eternamente gravadas, submersas nos degraus do inconsciente.

Por fim, creio ainda importante lembrar, Derrida oferece, pela primeira vez, uma declaração importante sobre o impacto do avanço da tecnociência, em particular o e-mail no mundo contemporâneo. Segundo o autor, esta ferramenta cibernética ameaça transformar todo o arquivo, e consequentemente o espaço público versus privado. Não será método de arquivamento e o conteúdo do arquivo aquilo que determina a linha de pensamento duma sociedade? Como poderá o arquivo sobreviver quando se torna impagável?

“(..) a estrutura técnica do arquivo determina também a estrutura do conteúdo o arquiváveis em seu próprio surgimento e em relação com o futuro. O arquivamento tanto produz quanto registra o evento. É Também a nossa experiência política dos meios chamados de informação “ (Derrida, 1995: 30)

Em última análise, ambos os autores desenvolvem uma reflexão em torno deste conceito, não com o propósito de o definir ou de o enclausurar, mas de o libertar do seu sentido imediato e literal. Será o arquivo um mecanismo de proveniência do saber? É evidente que sim, mas é necessário tomar em consideração que ao mesmo tempo que ele guarda o conhecimento, ele fabrica-o, numa acção inevitável e cíclica de interpretação e de revigoração.

No caso de Derrida, mais do que o arquivo enquanto lugar ou objeto, é destacado o arquivo enquanto processo. Ele é uma espécie de corredor incomensurável cujas demais portas dão acesso a várias outras memórias externas ao corpo; quando revelada uma passada, esta é sujeita a um processo fantasmagórico, isto é, a uma assombração do passado, que se apresenta como um *simulacrum* na sua convivência com o presente.

Para Foucault, por sua vez, o arquivo não é tanto a revisão do passado, mas a antecipação do futuro, dado que ele é governativo de leis inerentes prognosticando todo o discurso proclamado. O arquivo trata-se assim de uma espécie de axioma, uma metodologia da auto-confirmação.

### 1.3 - A Fotografia e o Arquivo

A invenção da fotografia marcou uma nova geração na História, reestruturou todo organismo do arquivo e dos meios de preservação, oferecendo-lhe uma estabilidade, e simultaneamente, desafiando a sua autoridade factual

*Prima facie*, o arquivo fotográfico é crédulo e objetivo por natureza; um quase *Aufklärung* (auto-esclarecimento), ou um testemunho de factos verídicos. A invenção deste *médium*, aliada ao saber científico, visava a captura do retrato da História e dos seus eventos em tempo real. Neste panorama, ela ofereceu à instituição, não apenas a velha recessão do passado, mas a lucidez da sua actualidade, agora legível por imagens, uma relação inextrincável com o Tempo. Para Kracauer, «a fotografia em si mesma...é a representação do tempo» (Kracauer 1993:421) e Barthes sublinha que «o mesmo século que inventou a História inventou a Fotografia» (Barthes, na *A Câmara Clara*, 139), acrescentando:

... a História é uma memória fabricada segundo receitas positivas, um puro discurso intelectual que abole o Tempo mítico; e a fotografia é um testemunho seguro, mas fugaz; de modo que, hoje, tudo prepara nossa espécie para essa impotência: não poder mais, em breve, conceber, afetiva ou simbolicamente, a duração: a era da fotografia é também a das revoluções, das contestações, dos atentados, das explosões, em suma, das impaciências, de tudo o que denega o amadurecimento” ( Barthes, :1980: 139-140)

Outra característica importante deste *médium*, diz-nos Ernst van Alphen em *Staging the Archive, Art and Photography in the Age of New Media* (2014), é que ele contém em si um duplo sentido de arquivo. De um lado representa um acrescento, ou seja, algo que acompanha um arquivo existente conferindo-lhe uma informação adicional, de outro trata-se de um arquivo-arquivante no sentido em que configura informação descritiva na sua superfície, como uma página de uma banda desenhada constituída por várias quadrilhas. Em suma, também a própria câmara fotográfica se tornou uma máquina de arquivar. O seu mecanismo ofereceu ao conceptualismo a sua fisionomia, dando origem à corrida do ver para crer, enaltecendo da famosa expressão “*uma imagem vale mais do que mil palavras*”. É neste sentido também que Okwui Enzwo

afirma: “É porque a câmara é literalmente uma máquina de arquivar que toda a fotografia, todo o filme, é *a priori* um objecto arquivístico” (Enzwor, 2008:2)

Mas afinal, porque dizia que a fotografia desfiou a autoridade factual do arquivo? No livro *Mal de Arquivo* Derrida traz em evidência a raiz da questão. Esta passa pela própria definição da palavra “impressão”, que vai ao encontro da essência do objeto de arquivo. De um lado uma impressão material e inscrição em suporte, isto é, o lugar de consignação do objeto fotografado e mercê do estatuto de fundamento; e de outro, uma “impressão de”, algo intrínseco a um pensamento psíquico. Neste sentido, “uma impressão de” nunca é linear ou objetiva mas serpenteia num impulso percentual. É sugestivo e não determinante. É metafórico e não literal. E assim a fotografia se revisa: uma evidência concreta agregada ao suporte de um lado, e uma prova sujeita a leituras e reinterpretações de outrem.

Outra questão notória, e que se alia à da impressão no parágrafo anterior, é que a fotografia, mais ainda que o outro material de arquivo, é sempre um vocabulário analítico. Ela só pode ser lida enquanto mapa descritivo, ou como pista incompleta de uma investigação. Contém portanto uma vasta margem de interpretações que só podem ser concludentes quando perspectivadas, reavaliadas, ordenadas, e colocadas em contexto no ato de re-coleccionar. (colocada ao lado das outras quadrilhas da banda desenhada.)

Siegfried Kracauer, já aqui citado, talvez seja um dos pioneiros a reflectir sobre a questão da abertura da imagem fotográfica. Em 1927 escreve *Die Fotografie* onde menciona que a fotografia, ao contrário do texto ou de outras formas de expressão, nunca é capaz de entregar uma mensagem deliberada. Ela necessita de veículos auxiliares para a sua leitura. Para exemplificar esta incapacidade, ele enumera dois tipos de imagens: um primeiro que correspondente às imagens-memória (imagens mensagem) e um segundo que corresponde às imagens-fotográficas (imagens abertas). O primeiro corresponde às imagens mentais, que o nosso cérebro, ou mesmo o historiador, vai seleccionando como emblema de algo simbólico e determinante; o segundo, refere-se à imagem fotográfica. Esta, ao contrário da primeira, acompanha a fluidez do tempo mas não focaliza nenhuma particularidade. Ela é insinuante mas não certa; capaz de de-

screver conteúdo mas não capaz de o delimitar. Diz-nos Kracauer:<sup>6</sup> “A fotografia apreende o que é dado como um contínuo espacial (ou temporal); As imagens da memória retêm o que é dado apenas pelo valor de significância.” (Kracauer 1928: 425)

Mais adiante, o mesmo autor serve-se do exemplo de um retrato da sua avó para reafirmar que a fotografia é antagónica. Ora, este retrato, segundo nos conta, e que deixa a sua avó praticamente invisível perante os vários detalhes da composição, é uma imagem histórica, no sentido em que demonstra a moda daquela época - o vestuário, os móveis entre outros detalhes sazonais; mas em contrapartida, um retrato sem espírito, dado que não transparece qualquer informação frutífera relativamente à personalidade da sua avó. Poderia portanto, pelas palavras do autor, representar qualquer rapariga daquele tempo: “Pode acontecer que a fotografia não descreva afinal avó mas sim uma rapariga que se assemelha a ela.” (Kracauer 1928: 423)

Um semelhante posicionamento crítico encontramos, mais tarde, nos escritos de Roland Barthes. Este autor reivindica que a fotografia, em especial o retrato, não representa o retratado mas uma forma generalizada da representação:

“(..) os personagens que nela se figuram estão constituídos como personagens, mas apenas por causa de sua semelhança com seres humanos, sem intencionalidade particular. Flutuam entre a margem da percepção, a do signo e a da imagem, sem jamais abordar qualquer uma delas.” (Barthes, 1989: 12)

Assim, este exemplo, da imagem da avó de Kracauer seria útil a um arquivo histórico mas não um arquivo de personalidades; e cuja aparência poderia tão bem equiparar-se ao de uma diva “hollywoodesca”, evidência a característica predominante da fotografia: ela traduz-se involuntariamente, ou mesmo voluntariamente, numa forma representação do representado. Apesar de se referenciar no real, e de se aproximar dele; ela não é o referente, não é a cópia, mas uma maneira específica da sua encenação - um signo perceptual pré-destinado a ser reconhecido. Neste pressuposto, quando uma imagem se torna arquivo, ela contradiz, involuntariamente a génese da concepção, dado

---

<sup>6</sup> “Photography grasps what is given as a spatial (or temporal) continuum; memory-images retain what is given only insofar as it has significance.” Kracauer

que ele promete a objetividade da evidência fatural, e a fotografia não o consegue consagrar.

Outro aspecto referente é que este médium, tal como todos os objetos de arquivo, é prestigiado pela graciosidade da sua velhice. Quanto mais antiga uma imagem, mais importante para a colectânea de uma instituição. Ora, esta ancianidade, que lhe dá preciosidade torna-a, porém, numa composição monóloga, dado que ela não estabelece nenhum diálogo directo entre o fabricante do objeto e o seu arquivista; ficando subordinada a uma leitura indirecta e intervalada pela distância temporal.

Assim, o arquivo fotográfico está para o passado como um índice de memória, mas deve-se colocar em questão a sua chegada ao futuro, dado que ele é sempre uma revisão fantasmática. Apresenta espectros glorificados, que são reinterpretados e reedificados na atualidade, deixando aberta a porta do *simulacrum* (fantasma), que relembra gerações anteriores como energia transgeracional.

Se retomarmos as ideias de Michel Foucault, poderemos perguntar-nos: não poderá também uma imagem ser uma espécie de medula do discurso, isto é, um enunciado da escrita visual que determina as margens de um determinado pensamento? Não é a fotografia, ainda que aberta, e a partir do seu enquadramento, uma capacidade de exclusão?

Quanto às noções de Derrida, fotografar é naturalmente, tal como arquivar, uma forma intuitiva de memorizar. E ao mesmo tempo que ela memoriza, subsiste do impulso mortífero, dado que guarda o instante que jamais voltará atrás; Ela congela o esquecimento capturando a sua duração, como uma imagem do espelho concorrente da sua consciência.



### 1.3.1 - A Fotografia e o Arquivo na prática científica

Finalmente, creio importante introduzir (superficialmente) as práticas da fotografia de arquivo, nomeadamente no campo das ciências naturais, dado que estas comandam o coração do projeto desta dissertação.

Desde o seu surgimento, a fotografia esteve ao serviço dos sociólogos, historiadores, e cientistas, e o arquivo servia de objeto de estudo aliado a estas disciplinas. No campo das ciências naturais, contudo, esta introdução tecnológica teve um impacto singular. Não serviu apenas para registar o que já se conhecia, numa espécie de efeito de reconhecimento, mas superou toda a concepção do mundo e do cosmos, afinal totalmente distinta daquilo que até então se observava. Tal como Bruno Latour afirma, as fotografias científicas são “o mundo em si mesmo”<sup>7</sup>, isto é, a única prova física daquilo que existe. A fotografia astronómica, em particular, deve ser aplaudida por ter sido sinónimo de revelação espacial. Através da sua aplicação foram não só mapeados os céus (novos asteróides, estrelas, satélites naturais, planetas, galáxias, a constituição de anéis e chuva de meteoros, aglomerado globulares) como também compreendidos as suas trajetórias ao longo do espaço. Entre vários, exemplos de arquivo, destacamos nas colecções dos observatório de Paris, o Atlas Lunar, datado entre 1896 e 1910, pela autoria de Moritz Loewy e Pierre-Henri Puiseux; e o projeto Carte du Ciel, que visava o mapeamento dos vários objectos celestes em matéria fotográfica.

Hoje, este tipo de fotografia já não serve a astronomia como metodologia do descobrimento. As imagens de arquivo, contudo, servem de democratização do espaço, trazendo aos vários espectadores aquilo que se tornou o cosmos: O verdadeiro espectáculo do imensurável.

---

<sup>7</sup> What is Iconoclasm? Or Is There a World Beyond the Image Wars? introdução do catálogo da exposição Iconoclasm. Beyond The Image Wars in Science, Religion and Art realizada no Center for New Art and Media, em Karlsruhe, Alemanha, 2002. A versão em inglês desta introdução encontra-se disponível no site do autor (Latour, 2002).

## 1.4 - O arquivo digital

Toda a acumulação não é senão resto, e acumulação de resto, no sentido em que é ruptura da aliança, e compensa no infinito linear da produção, da energia e do valor o que se cumpria anteriormente no ciclo da aliança. Ora, o que percorre um ciclo cumpre-se totalmente, enquanto que na dimensão do infinito tudo o que está abaixo da barra do infinito, abaixo da barra da eternidade (esse stock de tempo que é também ele, como qualquer stock, ruptura de aliança), tudo isso não é mais que resto. (Baudilliar 1981: 180 )

O arquivo opera no *Arcana imperi*<sup>8</sup> e por intermédio do poder político onnipresente. Existem bem definidas normas jurídicas que propõem o acesso ou inaccess local e temporal dos seus conteúdos. O que se verifica, contudo, é que hoje este conceito tornou-se metáfora universal para todas as concebíveis formas de armazenamento e de memória, (diz-nos Wolfgang Ernst, teórico e professor de teoria dos média em Berlim.)

Nesta penúltima parte deste capítulo, antes de nos lançarmos à análise de obras de arte, vamos rever algumas das ideias de Wolfgang Ernst, outras minhas, e considerar o conceito de arquivo enquanto arqui-media, isto é, enquanto matéria navegante dos meios de comunicação. O que acontece ao arquivo quando ele passa do domínio analógico para uma digital? E quando se transfere de uma metodologia científica e especializada para uma popular e empírica?

Não nos interessa referir, evidentemente, toda a esfera do arquivo, pois ela não caberia nesta dissertação. Vamos então excluir o arquivo da memória individual, (redes sociais, twitter, instagram myspace, etc) e focalizarmos no arquivo enquanto palco para a transmissão de conhecimento.

Relembremos, antes de mais, as preocupações de Derrida, relativamente ao impacto da tecnologia no mundo contemporâneo. Afinal não foi só e-mail que modificou a definição de arquivo, mas é todo o espaço virtual que retém uma aura arquivista, na medida em que ele resguarda toda a informação, quer antiga, quer recente, num ininterrupto empilhamento maquinal. Será a internet o nosso bloco mágico atual? Mais do que o e-mail, a internet é o lugar da memória “refrescada”. Um noticiário, por exemplo,

---

<sup>8</sup> Wolfgang Ernst, *The Archive as Metaphor*, Open 2004/Nr. 7/(No)Memory, From Archival Space to Archival Time

vai sendo atualizando, minuto a minuto, como uma espécie de caça à novidade, caindo no precipício inevitável da memória de peixe. Assim, este vai actualizando a sua informação em constante processo de metamorfose, mas os seus artigos anteriores podem ainda ser consultados, quando clicado o link associado; habitando numa espécie de reativação do sub-consciente.

Neste contexto, não será mais necessário o bloco posicionado num determinado ângulo para rever o que ficou para trás, basta clicar no endereço electrónico e a informação reaparece tal e qual a deixamos. Esta ressurreição, contudo, lembra-nos Wolfgang Ernst, é tão distante de um corpo físico, que deixa o arquivo sujeito a um novo tipo de memória; um tipo que não é nem inteiramente humano, nem inteiramente maquinal, mas que se encontra entre ambos, como um corpo agregado a um computador.

Por outro lado, a partir do momento em que a cultura digital domina o cerne contemporâneo, o conceito de arquivo tradicional entra em confronto com a sua própria definição. Aquilo que seria uma fonte ou abrigo de fontes, que necessitaria de uma validação científica, e que representaria uma forma residencial da memória estática, passa agora a ser incutido pela memória dinâmica, efémera e temporal.

Neste contexto, o arquivo digital representa literalmente um armazém do tempo. Se a fotografia foi inovadora pela sua capacidade de denotar a fluidez da atualidade, a internet determina o seu apogeu. E assim, ela significa um arquivo temporal, quer no seu sentido metafórico, isto é, o endereço do conhecimento geracional, quer também no seu sentido explícito, pois ele condensa, como já foi dito, minuto a minuto, por vezes até em directo, aquilo que é difícil definir, mas que existe em qualquer instante - o presente.

Neste panorama, observa-se uma “metaforização” do arquivo no sentido etimológico. Em grego *Metaphorein*, que significa transferência e transmutação, traduz-se na atividade operacional do arquivo multimédia: a expulsão do Olympos, o desfazamento das quatro paredes, para expô-lo ao universo sem casulo, aberto para ilimitadas formas de arquivamento, numa correria de trans-arquivação.

Ainda importante de referir, dentro do território do digital existem dois tipos de processos de arquivamento: um primeiro, que consiste na digitalização de documentos, que fazem parte de um arquivo estatal, e um segundo, que consiste em conteúdos

que nunca chegaram a ter fisionomia mas que são colocados directamente na esfera virtual. Nos dois casos, contudo, observa-se, as seguintes consequências: Por um lado, a perda de ou da noção de residência, que confirmaria o pertencimento do objeto a algum “lugar”; e por outro, uma perda de tutela, ou uma espécie de orfandade, que afasta do objeto do lugar de consignação. Assim, o arquivo digital, por mais que procure ser validado, nunca possui a carne da realidade. Ele é sempre uma espécie de espectro em transacção.

Em contrapartida, assistimos ao efeito-retro do mesmo. Quanto mais os dados culturais são processados em forma eletrónica, mais o arquivo tradicional gera autoridade da própria materialidade de seus artefatos (pergaminho, papel, fitas) .

Outro factor importante a mencionar, é a relação do arquivo com o historicismo e com narrativa. A narrativa é a forma de organizar a experiência temporal e o historicismo a forma de contar os eventos culturais a posteriori. O arquivo isolado naturalmente não narra a história dos eventos que o constituem. Ele é passivo e silencioso, e tem de ser colocado em contexto e sistemas de conjunto, para cumprir o seu papel: o da validação daquilo que nos é contado. Quando a informação é contida num livro (não-ficcional), ou mesmo numa instituição, há uma certa ordem intrínseca que lhe pertence, como uma meta de A a B, que ambiciona alcançar comprovadas conclusões. Quando a informação transborda no espaço online, no entanto, a meta é quebrada e torna-se um *on the road* sem destino. Ela transforma-se literalmente no armazém da acumulação no universo de ilimitada expansão. Dispersa e diversificada, a informação poderá conduzir à perda do fio à meada.

Com tal observação não se pretende dizer que o arquivo digital é inútil; seria ingrato não considerá-lo imprescindível e uma ferramenta benéfica à minha geração; a sua distribuição, contudo, ainda que possa provir de uma instituição autenticada, ou de personalidade individual, torna o valor de testemunho turbulento, dando possibilidade à narrativa, do qual faz parte, se tornar uma ficção performativa sem clausura.

Em suma, o arquivo digital tornou-se a angústia da galinha e do ovo. É o arquivo que gera a informação ou é a informação que gera o arquivo? São os arquivos os criadores da referência ou são os arquivos o testemunho da referência? Quando a memória universal se torna um sistema popularizado, sem docentes que o tornem

certo, a hierarquia do conhecimento evapora-se numa circulação irreversível. Entre o ente e o resto, tudo se torna nivelado na acumulação da infinidade.

### 1.5 - O arquivo e a arte (espacial), casos práticos

A relação entre arte e arquivo tem sido evidenciada sobretudo na pós-modernidade com a extensão do significado de arquivo. Além da sua notória ampliação ao território digital, lembra-nos Cheryl Simon, assiste-se, no domínio das Belas-artes, ao fenómeno chamado *Archive turn*.

“The idea of archival turn makes reference to the increased appearance of historical and archival photographs and artifacts, and the approximation of archival forms, in the art and photographic practices of the 1990s. it became common, by the end of that decade to find ephemera from police, public, medica, and social science institutions, as well as documentation from art museums owns archives, within the aesthetic repertoire of the contemporary art museum.” (Cheryl Simon 2002: 101–102)

Esta reviravolta, que faz parte da expansão do território das artes visuais, prende-se a vários factores, tais como a nostalgia do final do século, as ansiedades da pós-modernidade, a compressão tempo-espacial, a emergência da atividade estética aliada à era da informação, a expansão da cultura visual, entre outros; dando agora origem a uma aliança entre as artes plásticas e outras disciplinas que não lhe diziam respeito, tais como a ciência, antropologia, historicismo, publicidade, entre outras.

São diversos os autores que recorrem a esta prática procurando dar um novo significado aos documentos (re)encontrados. Desde Boltanski, que emprega documentos relativos à realidade do Holocausto, *Andy Warhol*, no projeto *Time Capsule* relacionando a ideia de arquivo e de esquecimento, Marcel Duchamp, em *La boîte-en-valise*, 1935–41, que produz uma espécie de museu compilado numa mala de viagem; a importante exposição de Broodthaers no Museu de Arte Moderna, criando um departamento de águias (1968); *Atlas* de Gerhard Richter, aplicando a ideia de arquivo como um mapa incapaz de assimilar uma ideia unitária, bem como teria sugerido, numa perspectiva não artística mas inesquecível o arquivista, Aby Warburg em *Atlas Mnemosine*; Penelope Umbrico que trabalha com imagens encontradas na internet, tal como *Suns from Flickr*;

a emblemática série de Sherrie Levine, apropriando-se de imagens de Walker Evans, descentrando a hierarquia pré-estabelecida da leitura sobre a obra de arte; “*Partners (The Teddy Bear Project)*” Ydessa Hendeles, entre muitos outros variados projetos que se têm assistido nos últimos anos. Nesta dissertação contudo, vamos analisar dois casos práticos que se aproximam do projeto da defesa desta tese de Mestrado.

### 1.5 .1 - Thomas Ruff

“ I make investigations that ask people to become aware of what they’re looking at.”  
(Thomas Ruff 2007)

Nascido em Dusseldorf, fotógrafo e artista, Thomas Ruff (1958) foi aluno da escola de Bernd and Hilla Becher. Esta tutoria influenciou-o terminantemente na prática temática e serial, onde conceptualiza visualmente o papel do médio fotográfico e como este tem sido reflectido, aplicado, transformado e objetivado ao longo da história.

No que concerne a sua metodologia, esclarece-nos Thomas Ruff, em entrevistas, a utilidade do método científico no pressuposto de que, assim como o discurso científico, procura provas que testemunhem dos seus argumentos a partir da experimentação; também a fotografia serial procura as suas evidências a partir da execução de várias imagens, que depois de formadas, dão origem a um corpo de trabalho. Nas suas últimas séries, Ruff, fascinado com a vertente reprodutora dos processos fotográficos, tem vindo a desenvolver trabalhos com recurso ao arquivo. Aplica a técnica do “Cameraless”, isto é, abdica da câmara fotográfica para praticar a apropriação de imagens encontradas. Nas produções recentes tem sido recorrente o assunto da astronomia.<sup>9</sup>

A série *Sterne*, executada entre 1989-92, foi a primeira na qual se dedicou a esta temática. Tendo como principal objetivo a representação de imagens estelares, o artista chega rapidamente à conclusão de que a apropriação de imagens seria uma via mais eficaz devido à insuficiência tecnológica do seu equipamento e à dificuldade ao qual estava submetido, potencializada pela poluição atmosférica. Contacta, conse-

---

<sup>9</sup> “Since I was a little boy I had interest in astronomy. At the age of 12 I owned a telescope - needless to say, I could hardly see anything with it”

quentemente, o observatório do Chile, conhecido pelo paraíso dos astrónomos. Compra uma vasta colecção de 1212 negativos capturados nos Andes com um telescópio Schmidt. Apropria-se, corta e reutiliza as secções seleccionadas aumentando a sua escala para cerca de três metros de altura. Intitula as peças com o nome correspondente às coordenadas astronómicas de referência espacial. As fotografias resultantes parecem tanto paisagens sublimes realistas como abstrações pictóricas de superfícies negras com pontos luminosos. São divididas em 6 categorias:

- 1- imagens de estrelas em primeiro plano contra um plano de fundo com uma normal densidade astral
- 2- imagens de estrelas em primeiro plano contra um plano de fundo com uma densidade astral
- 3- imagens de estrelas em primeiro plano com outras galáxias
- 4- imagens de mais distantes estrelas
- 5- imagens de estrelas com objetos interestelares e nublosas gasosas
- 6 - imagens da via Láctea com estrelas compactadas.

Fig. 1  
Thomas Ruff, *Sterne 1h*  
55m - 30° 1989

Nesta obra, Ruff interessa-se pela ideia de que aquilo que vemos no Espaço não pertence à realidade do presente mas sim a um tempo passado. E não será a memória desse tempo passado que tem sido evocada, constantemente, na fotografia, e que é capaz de submeter o tempo a uma escala diferente, que tal como uma composição cubista, se ocupa da multiplicidade de temporalidades?

No aclamado livro *On photography* de Susanne Sontag, a autora escreve “All photographs are memento mori. To take a photograph is to participate in another

person's (or thing's) mortality, vulnerability, mutability. Precisely by slicing out this moment and freezing it, all photographs testify to time's relentless melt." (1977:11)

Creio, neste sentido, que a série Stern reflecte, em especial, o conceito de mortalidade. A mortalidade, não com o enigma do "microtempo", uma das características mais pensadas na fotografia, e que é consequente do congelado de imagens; mas sim a mortalidade enquanto o "macrotempo", isto é, a expansão do tempo, que, no caso, sem necessidade de câmara para a sua captura, existe em si mesma quando observamos o céu e as suas estrelas, reconhecendo nelas a ilusão, tal como quando olhamos para uma fotografia, de um passado presente que não existe mais.

Também a série m.a.r.s reinventa a visualização do cosmos a partir da apropriação de imagens, recolhidas no site da NASA, do satélite Mars Reconnaissance. Em várias entrevistas Ruff chama a atenção para o fato de que, desde os primórdios da sua carreira, mudanças cruciais no meio fotográfico e na astronomia têm sido temas merecedores de reflexão na sua produção artística. Na fotografia destaca a introdução ao digital e o uso da manipulação; e

como um cenário de espec-  
os limites da autoria e da ob-  
gia se tornou uma ferramenta

No que concerne  
cenário do espetáculo, creio  
tronomia são aplicados filtros  
paço fora do espectro da lu-  
nam o cosmos um lugar ex-  
Relembro ainda imagem do  
lars of Creation" captada em

como o público de massas contempla o Espaço. O telescópio tem acesso a uma variedade imensa de cores que não podemos visualizar e oferece, pela primeira vez na história, uma nova noção de espaço multicolorida e que é hoje imediatamente associada ao nosso imaginário espacial.



na astronomia, o uso do espaço  
táculo. A série reflete sobre  
servação, e como a tecnolo-  
auto generativa.

ao uso do espaço como  
conveniente notar que na as-  
que dão cor a partes do es-  
minosidade visível e que tor-  
traordinariamente sedutor.  
telescópio Hubble "the Pil-

1995. Esta revolucionaria a forma

In thinking of NASA pictures, everybody has in mind the fantastic photographs of intergalactic mist or stellar clusters made by the Hubble Space Telescope. In fact,



colour is very common in astronomical photography. That has driven us to a very multicoloured conception of the universe... (laughs).” (Thomas Ruff 2012)

Neste contexto, Ruff apropria-se de imagens originalmente a preto e branco e colora as suas superfícies ficcionalizando a ideia de espaço como espectáculo estético e popular. As paisagens simulam um planeta multicolor, inspirado quer em imagens científicas, quer na sua imaginação. Por outro lado, tal como referi acima, o autor está consciente de que a qualidade manipulativa da fotografia, desde a introdução ao digital e dos programas computadorizados, tem vindo a intensificar-se. Neste pressuposto, o projeto m.a.r.s levanta discussão acerca do médio e torna clarividente a intersecção dos conceitos de realidade (verdade), interpretação e simulação. Quais são as imagens que representam de facto a realidade? Será possível esta ser representada? Como é essa realidade transformada pela fotografia?

Photography is, always has been manipulative... the realism of photography and its claims to tell the truth have always been manipulation, not just my interventions, which made it more obvious. But there are of course constantly intertwined. There is the manipulation in what I depict, and the manipulation in photography technique.” (Thomas Ruff 2001: 57)

Ao visualizar múltiplas e recentes fotografias de astronomia, julgo-as intrinsecamente dominadas por estas perguntas; por um lado, transmitem uma realidade fatual inquebrável, e por outro, constituem-se como cenários lustrosos tão extraordinários que parecem ser mentiras ou ilustrações de um livro de ficção científica. Assim, a dualidade realidade ficção é elucidativa em m.a.r.s - A realidade, presentificada em as imagens científicas e objetivas, e a ficção, patente no tratamento imagético das imagens.

### 1.5.2 - Michel Mazzoni

Fig. 2  
Thomas Ruff ma.r.s, 3d  
2012

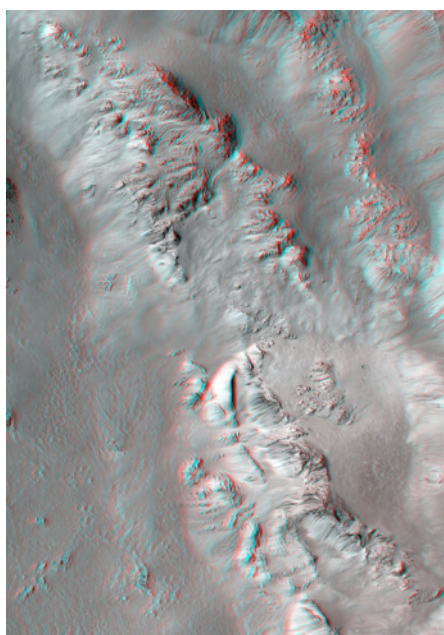
Michel Mazzoni é outro artista que considero importante referir no quadro desta dissertação; não apenas pelo seu interesse pelo cosmos, mas sobretudo pelo recurso ao arquivo presente em alguns projetos que executa. Gostaria de dar especial atenção ao projeto *Gravity* desenvolvido em 2015. Antes de prosseguir, no entanto, creio necessário uma introdução contextual da sua prática artística.

Mazzoni é um poeta de imagens francês e de origem italiana. Residente em Bruxelas desde 2007, usa a fotografia como forma de expressão primordial; e é através do jogo da iluminação, do deliberadamente escuro e do deliberadamente claro, que explora as noções de tempo e de espaço em instalações e montagens em foto-livros.

Remontando às origens da fotografia, numa espécie de busca do enigmático, as imagens que produz são maioritariamente monocromáticas dado que esta sobriedade lhes impõe uma maior simplicidade e abstração da realidade referenciada.

A sua linguagem visual é essencialmente cinematográfica e serial, onde cada imagem conquista um lugar na colocação de um conjunto. As imagens elaboradas, contudo, são sempre apresentadas como frames transitivos de uma narrativa sem epílogo. Neste sentido, o espectador é convidado a assumir uma sensação de mesmo de enigma, vazio entre imagens que sua leitura pessoal. Em a obra de Mazzoni, com uma ambiguidade estranheza encaminhada silêncio.

No que concerne



tador é convidado a as-  
incerteza, inclusão, ou  
sendo a partir do espaço  
este pode completar a  
suma, ao visualizarmos  
frontamo-nos sempre  
que lhe é natural, uma  
entre a narrativa e o  
à temática do seu tra-

balho, Mazzoni baseia-se sobretudo no engrandecimento de fragmentos ordinários, transformando-os em paisagens sublimes. Cenários de natureza isolada, retratos sem identidade ou semi-apagados, arquiteturas vazias, pedaços de céus, rochas e outros elementos naturais, são alguns dos componentes repetidos nas suas composições. Estes, pela forma desvanecida como são apresentados, despertam uma impressão de abandono ou uma lenta erosão. Por outras palavras, tal como Valery Poulet comenta, cada fotografia participa de um princípio de entropia, condenado ao desaparecimento ou à autodissolução.

"Isso me permite apresentar a noção de tempo, uma temporalidade espacial suspensa em paisagens" futuras "(que poderiam pertencer à ficção científica), mas evoluem paradoxalmente para um passado quase pré-histórico. Como Nabokov disse, a modernidade é o contrário obsoleto. " Diz-nos Michel Mazzoni. <sup>10</sup>

Outro aspecto notório, na prática fotográfica de Michel é que este raramente recorre ao ponto de fuga para implementar a profundidade. Em vez disso, as imagens são maioritariamente planas, e é por intermédio da densidade da luz, ou seja, o seu efeito claro-escuro, que se produz uma sensação abissal. Assim, confrontado o espectador com a sobre-exposição ou sub-exposição da luz, obriga-o a descobrir gradualmente a imagem à medida que vai habitando nela, observando-a, ajustando a sua retina à formação da mesma no momento da sua observância,

Outra característica formal, dominante nas fotografias do autor, é a alternância da dimensão das coisas que retrata. Sejam temporais, geológicas ou arquitetónicas, o procedimento de mudança de escala, que evidencia a sua posição de fotógrafo, que procura na realidade a abstracção, considera, evidentemente, um lado quase científico da observação: uma visão macro e microscópica do universo fotografado.

Por outro lado ainda, creio importante referir que o artista evidencia uma simpatia especial pela combinação das temporalidades. Por um lado, *tempo* enquanto história, ou meramente, enquanto fenómeno da duração; e por outro, *tempo* enquanto ordem

---

<sup>10</sup> " Ce qui me permet d'introduire la notion de temps, une spacio-temporalité en suspens dans des paysages « futurs » (qui pourraient appartenir à la science-fiction) mais qui paradoxalement évoluent vers un passé quasi préhistorique. Comme disait Nabokov, la modernité c'est l'obsolete inversé." Mazzoni

metafísica, isto é o tempo meteorológico, que dá origem às imagens e ao degrade da sua luminosidade.

Numa entrevista com Nicholas Lewis, por fim, é questionado ao autor o porquê do emprego da fotografia nos seus trabalhos. Na ausência de melhores palavras que respondam a esta pergunta, repito agora a simples e esclarecedora resposta de Michel Mazzoni.

“(...)para mim fazer fotografia é inventar formas, para introduzir algo outro no mundo.”

<sup>11</sup> *Gravity* (2015) foi um livro que me veio parar às mãos na biblioteca do instituto de História da Arte em Munique. Procurava artistas cujas influências derivassem do cosmos, e que empregassem quer o arquivo, quer o conceito de simulacro, nas suas obras autorais, quando encontrei na estante o pequeno e misterioso livro de Michel Mazzoni. Este, uma colectânea de imagens documentais acerca das primeiras viagens espaciais do homem, recorre aos seguintes arquivos: Nasa archive images, Nasa catalogue of lunar nomenclature, Sovietic moon images, Leif e Andersson e Awen, A. Whitaker, universidade de Arizona, Tucson lugar de baikonour, e arquivos de imagens cccp.

Ele é uma viagem de re-descoberta da conquista espacial desde os primórdios da fotografia até à geração da Guerra Fria. Um conjunto de paisagens desérticas na fronteira da Sibéria, spoutniks, Vostok 1 ou outros satélites espaciais, mapas, tabelas astronómicas, imagens da lua, meteoritos, laboratórios científicos, retratos de astronautas, maquinas de engenharia e de imagens de satélites. Todos estes elementos habitam no corpo do livro numa concentração de silencio narrativo e refúgio (a)temporal.

O autor transformou, contudo, todos os documentos apropriados. Ofereceu-lhes a densidade do negro encarnando assim uma noite imensurável. Quando se folheiam as suas páginas, há sempre um vaco cósmico entre as imagens; espaços pretos, vazios, que provocam a sede da vista e a ambição de conquista e de descoberta. E o preto; cor que transporta a poesia e o mistério, cumpre também o seu papel, enquanto vocabulário convencional de visualização espacial, e enquanto metáfora do abismo.

---

<sup>11</sup> “Je ne sais pas si c’est une description précise de mon travail, mais pour moi faire de la photographie c’est inventer des formes, introduire quelque chose d’autre dans le monde.”

Em *Gravity*, tal como os outros trabalhos do artista, não lhe falta a entropia. As imagens vão-se camuflando no escuro como uma auto-dissolução. Por um lado, desaparece a história temporal, por outro, a própria imagem.

Sob outro ponto de vista, *Gravity* questiona ainda o nosso relacionamento com imagens e seu potencial infinito. Como nos disse sekula “Uma imagem não vale mil palavras, mas determina 1000 questões.” E neste sentido, também esta colectânea não determina uma visão direccionada sobre fatos históricos, mas coloca em evidência um observador confrontado com a sua condição de leitor de imagens. Afinal não é apenas o conteúdo que determina a imagem, mas é sobretudo a maneira como ele é apresentada que lhe dá um significado.

Neste contexto, sendo a gravidade a força de atração que faz com que os corpos não flutuem no espaço, creio que este livro opera no seu sentido inverso. Isto é, embora recorra a uma linguagem visual muito própria e densa, ele afasta os documento de arquivo do seu coração fatual, libertando todo o peso histórico, toda a gravidade que lhe era atribuída, deixando agora flutuar os testemunhos numa nova visão florescida da ficção.

Finalmente, Mazzoni é um de tantos artistas que não cria uma ficção para denotar uma realidade paralela. Em vez disso, ele parte da própria realidade para torná-la ficcionada. E é assim, através da desconstrução e a reconstrução que formula a sua obra.

Fig. 3  
imagens de Foto-livro *Gravity* 2015

2. “Olhar, olhar, até já não sermos nós mesmos.”

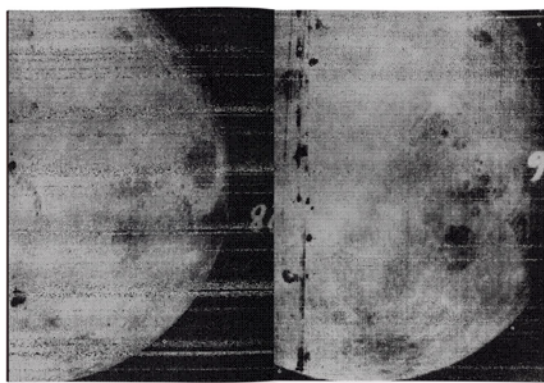
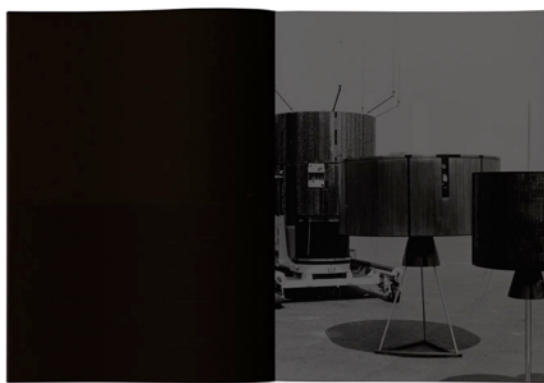
( Martine Joly 1994)

## 2.1 . Simulação - Definição genérica

A etimologia da simulação provém do termo latim *simulatio*, que descreve a acção de simular, representar, ou de fingir algo, exibindo-se com uma encenação ou a imitação artificial daquilo que não é.

Quando lemos ou escutamos esta palavra, ela é frequentemente associada à tecnologia, à computação e ao mundo virtual. Define-se como uma ferramenta modelar generativa destinada a antecipar e avaliar um projeto ou qualquer outra coisa que se pretende simular. O que se tenciona discutir nesta dissertação, no entanto, não é esta vertente da cibernética que permite prognosticar uma acção; em vez disso, interessa-nos a origem conceptual da simulação, as suas implicações filosóficas, e sua posição enviesada entre o real, o original, e a representação, problematizados no mundo dos média, nomeadamente nas artes visuais, no cinema e na fotografia.

Uma definição comum atribuída à simulação é a de cópia de uma cópia, cuja relação com o modelo inicial se tornou tão difusa que não pode mais ser considerada uma cópia, mas um invólucro isolado sem modelo primordial. De forma literal, Fredric Jameson dá o exemplo do Hiper-realismo. Esta prática artística não é mais a cópia do



referente “real”, mas a cópia de uma imagem (fotografia) de um modelo antecedente. Neste contexto, enquanto cópia de uma imagem anterior, esta representação torna-se um autónoma, independente do seu original. Ela torna-se o referente.

“Passemos, no entanto, ao segredo deste poema. É um pouco como o Hiper-realismo que parecia um retorno à representação, depois das abstrações anti-figurativas do Expressionismo Abstrato, até que as pessoas começassem a se dar conta de que estas pinturas não são exatamente realistas, porque o que elas representam não é o mundo exterior mas, tão-somente, uma fotografia do mundo exterior ou, em outras palavras, uma imagem deste mundo.” (Fredric Jameson, 1982: 24)

Excluindo a simulação na matéria cibernética, é importante referir a simulação enquanto processo; isto é, enquanto conjunto de passos que implicam uma teoria, um desenvolvimento, e uma aparição.

Por outro lado, importante ainda notar, o termo “simulação” encontra-se, evidentemente, próximo de um outro, o simulacro (*simulacrum* em latim ) que corresponde à imagem material ou à representação da coisa simulada.

Baudrillard sugere ainda que o simulacro tem uma semelhança com aquilo que representa apenas na sua aparência, e não na sua substância. Enquanto que o simulacro é definido meramente pela sua entidade estática, a simulação, por sua vez, tem uma identidade performativa - ela é a operação ou processo do simulacro.

Outro vocábulo, que não vem da mesma família, mas cujo significado se pode correlacionar é a imitação, sendo que as suas diferenças residem, principalmente, nas suas cargas simbólicas. A imitação, pela sua natureza Platónica, como iremos analisar, carrega consigo, inevitavelmente, uma conotação inferiorizada do não-original.

Em suma, enunciaremos algumas das características gerais deste termo-chave nesta dissertação. Em seguida, iremos analisar alguns outros conceitos de base, importantes para compreender os seus valores intrínsecos da simulação, patentes quer na filosofia Clássica, quer na história da representação.

## 2.2 - Platão e Aristoteles, Mimeis (imitação) e Simulacro (fantasma)

A mimese é a palavra que associamos ao princípio da representação na especificidade da prática artística. O termo, segundo a pesquisa enciclopédica, advém do grego *mimēsis*, de *mimeisthai* ‘que significa imitar. A palavra *Simulacrum*, por sua vez, encontrada desde a Antiguidade Clássica nos escritos de Platão é associada à noção de espectro, fantasma, ilusão e imitação (da imitação.) Diz-nos Platão:

“Sócrates — Vejamos agora a segunda regra. Acreditas que Deus seja um mágico capaz de aparecer insidiosamente sob formas diversas, ora realmente presente e transmutado a própria imagem, sua imagem numa multidão de figuras diferentes, ora enganando-nos e mostrando de si mesmo apenas simulacros sem realidade? Não será antes um ser simples, de todo incapaz de deixar a forma que lhe é própria?”. ( Platão 1965: 141)

Para compreendermos estes vocábulos iremos agora analisar as propostas reflexivas de Platão e Aristóteles:

Começemos com Platão. Para este filósofo a realidade é dominada por um universo de dicotomias: essência versus aparência, inteligência versus sensibilidade, ideia versus imagem (e por aí adiante) que procuram definir um sistema centralizado e instituidor de uma verdade universal. Todos os objetos existentes no mundo seriam a imitação física da sua essência, por sua vez, imaterial. No capítulo X da República, o filósofo descreve três ordens de realidade hierárquicas: A primeira a realidade da essência, um modelo natural inteligível; a segunda, a realidade da aparência, fabricada partir da cópia da primeira; e a terceira, realidade da imitação, aquela que procura imitar as coisas fab-



ricadas. Para identificar estas ordens, oferece-nos o exemplo de uma cama: A cama que pré-existe na sua ideia ou conceito; a cama fabricada pelo carpinteiro, por outras palavras, a cópia da ideia de cama; e finalmente, a cama criada pelo artista - pintor ou poeta - a imitação da cama fabricada, e por sua vez, a cópia de uma outra cópia.

Outra distinção importante nos escritos de Platão, e que Michael Camille faz referência no seu texto *Three Simulacrum*, é a dicotomia: semelhança (eikon) versus aparência (fantasma). A semelhança envolve a criação de uma cópia 3D que respeita as proporções do referente original; a aparência, por sua vez, é uma tentativa falsa dos pintores e escultores, de se aproximarem a um modelo a partir de uma perspectiva escolhida, tentando criar a ilusão do lado mais belo de um referente. Assim, enquanto a primeira é tida como um próximo do original, a segunda só parece assemelhar-se com a coisa copiada depois de ter tomado um ponto de vista.

Likeness making involves creating a copy that conforms to the proportions of the original in all three dimensions, "whereas sculptors and painters who make works of colossal size" often alter the proportions to accommodate the perspective of the viewer. So that the upper parts do not look too small and the lower parts too large "they put into the images they make, not the real proportions, but those that will appear beautiful. Whereas the icon is "other but like," the phantasm only appears to look like the thing it copies because of the "place" from which we view it. (Michael Camille 1996)

Neste contexto, Platão, convicto de todas estas distinções, acreditava que a abolição dos artistas era uma medida necessária para a sociedade, dado que as suas criações não respeitavam a verdade substancial dos objetos. Os simulacros (ou a imitações em segundo grau) eram, portanto, um desvio da essência, um falso requerente do ser levando à sua ficção. Além disso, estariam ainda, perigosamente, subordinados a uma leitura adicional, do espectador, que implicaria um maior grau de subjetividade, podendo abalar todo o paradigma da verdade incontestável no universo dos conceitos.

Em suma, podemos entender a mimese platónica como uma noção pejorativa, dado que impediria o cidadão da República de se aproximar do mundo real das idéias em si.

Aristóteles, discípulo de Platão, por sua vez, nomeava a poética, a dança, a pintura, a escultura e a música, como as artes miméticas. Este denota uma posição diferente

relativamente a esta noção, visto que ela não residiria mais nas coisas em si mas nas acções que lhes eram induzidas. Neste sentido, em Poética, encontramos o sentido de imitação (mimesis), desviado da compreensão do seu substantivo para o entendimento do seu verbo subjacente - imitar -; e nesta lógica, enquanto acção, Aristóteles analisa-o, não como uma noção isolada, mas na sua relação de semelhança entre os meios, os objetos e os modos que lhes correspondem.

Por outro lado, e mais importante ainda, o conceito é empregue de forma positiva, pois ele, nomeadamente, na interpretação da poesia literária, e em particular, na tragédia, representa a arte do engrandecimento humano. Diz-nos Aristóteles:

A tragédia é a imitação de uma acção elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem <sup>25</sup> embelezada <sup>34</sup> por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da acção e não da narração e que, por meio da compaixão e do temor, provoca a purificação de tais paixões. ( 1962: 48)

Neste sentido, na Poética encontramos ainda a defesa de que a imitação é uma das maiores virtudes do homem, e aquilo que o distingue dos outros seres. É através dela que o homem consegue adaptar-se na sociedade e desenvolver as suas capacidades. Esta prática não é somente necessária, enquanto instinto de sobrevivência, como também sinónimo de inteligência, visto que denota a eficácia da sua capacidade de aprendizagem, oferecendo-lhe ainda sensação de prazerosa, uma vez que é através do reconhecimento da aprendizagem que o ser humano se sente realizado.

Ainda sobre esta sensação benéfica, Aristóteles descreve a reacção do ser humano perante imagens, que se observasse ao natural, sentiria repugnância. Cadáveres, ou outros animais nauseantes são os exemplos oferecidos pelo autor. E de facto, não será ao acaso, que gostamos de, por exemplo ver filmes violentos. É que estas imagens, mesmo que inconscientemente, são forma de nos depararmos com uma realidade da qual fugimos no dia-a-dia, e sobre a qual suprimos uma vontade de aprender.

imitar é natural nos homens desde a infância e nisto diferem dos outros animais, pois o homem é o que tem mais capacidade de imitar e é pela imitação que adquire os seus primeiros conhecimentos; a outra é que todos sentem prazer nas imitações. Uma prova disto é o que acontece na realidade: as coisas que observamos ao natural e nos fazem pena agradam-nos quando as vemos represen-

tadas em imagens muito perfeitas como, por exemplo, as reproduções dos mais repugnantes animais e de cadáveres. (Poética 1962: 42)

Outro aspecto notório na obra, e que pretendo aqui destacar é a distinção aristotélica entre o historiador, e o poeta. O historiador é quem conta os fatos que aconteceram e o poeta (o imitador) é aquele que descreve acontecimentos que poderiam ou poderão vir a acontecer. O primeiro relata situações particulares e o segundo situações universais e plausíveis. O historiador fica sempre sujeito a uma descrição literal dos eventos sem poder meditar sobre eles; já o poeta, contudo, inculido pela acção da imitação, tem de criar um enredo ficcional, com um princípio meio e fim, capaz de inspirar o seu leitor com sentimentos instrutivos, como o temor ou a compaixão.

O historiador e o poeta não diferem pelo facto de um escrever em prosa e o outro em verso (se tivéssemos posto em verso a obra de Heródoto, com verso ou sem verso ela não perderia absolutamente nada o seu carácter de História). Diferem é pelo facto de um 5 relatar o que aconteceu e outro o que poderia acontecer. Portanto, a poesia é mais filosófica e tem um carácter mais elevado do que a História. É que a poesia expressa o universal, a História o particular. O universal é aquilo que certa pessoa dirá ou fará, de acordo com a verosimilhança ou a necessidade (...) (Poética 1962: 54)

Assim, este enredo, ao contrário da narração fatual, é capaz, pois bem, de filosofar, a partir da verosimilhança, os valores universais do homem, reconhecidos quando apreendidos na análise da leitura versus observação.

Em suma, vimos que o conceito de mimese (imitação) representa o fulcro central artes imitativas. Para Platão ele é nocivo pois afasta o cidadão do mundo “real” das ideias em si. Tudo o que existe é portanto uma cópia da essência, e quando se reproduz uma representação (a mimese), esta implica um desvio ainda maior da sua natureza original. Para Aristóteles, todavia, este conceito não é depreciativo dado que ele é fundamental, não só para as artes miméticas, como também para os seus observadores, oferecendo-lhes a surpresa e o esclarecimento de conceitos (juízos de valor) que doutra forma seriam irreconhecíveis.

Se pudéssemos oferecer um exemplo prático, ocorrente nos dias de hoje, e que vai de encontro a estas duas posições da imitação- um polo negativo e platonista e outro

positivo e aristotélico- , poderíamos considerar uma criança na escola, onde lhe é dada a tarefa de executar um desenho. Supondo que a mesma pinta uma paisagem existente, podemos ponderar duas reacções por parte seus colegas. De um lado, existem aqueles que a aclamam de “imitadora”, condenado-a, por não fruir ideias originais; e por outro, aqueles que a aplaudem por conseguir, tão bem, copiar essa mesma paisagem, proporcionando-lhe uma sensação de enorme satisfação. Não querendo chamar estas crianças de pequenos “Platãos” ou “Aristóteles”, é evidente que o primeiro grupo vê a imitação como um desvio da originalidade e o segundo como algo que deve ser aplaudido por denotar a aprendizagem no processo de imitação.

Por último, considerando novamente a questão do *simulacrum*, e que deixei de parte na análise de Poética, creio agora oportuno trazer novamente uma citação de Michael Camille pois ele distingue tão bem esta ambivalência nas teses de Platão e Aristóteles: “the mimetic image has been celebrated as an affirmation of the real, the simulacrum has been denigrated as its negation.”( 1996: 35)

Neste contexto, para Aristóteles, as representações do mundo, patentes nas diversas artes poéticas, são miméticas no sentido em que denotam a afirmação do real num relação prática da sua hipótese. A palavra *simulacrum*, enquanto prática da mimesis, não faria sentido pois esta opera de forma afirmativa e como maneira de enaltecer os valores da sociedade. Já para Platão, contudo, acreditando que a realidade vive somente nas ideias, e que qualquer coisa existente é a sua cópia, quando se aplica a reprodução de uma imagem, esta não é a afirmação do objeto mas pelo contrário a sua subversão, renegando toda a realidade em si: “being the creator of the phantom, knows nothing of reality” (Républica X , 601 c, three simulacrum pág 36 ) E assim, qualquer imitação é um *simulacrum* dado que procura representar a realidade impossível de ser realizada.

### 2.3 - O conceito na sua história - Deleuze, Jean Baudrillard e Michel Foucault

Como vimos anteriormente o *simulacrum* subverte as dicotomias, modelo e cópia, original e reprodução, imagem e semelhança; alterando ainda a sua hierarquia, isto é, aquilo que determina que uma imagem surge depois do seu modelo. Nestes pressupostos, e pelos motivos enunciados no capítulo antecedente, como nos conta Michele Camille, o *simulacrum* foi, durante a Antiguidade e até à Era medieval, empregue de forma negativa, correspondendo ao abalar do propósito da representação. Com a introdução de instrumentos ópticos, tal como espelhos ou outras lentes, todavia, observa-se, a partir do séc XIII, uma abertura intelectual relativamente a este conceito. Afinal já não importaria somente o mundo hierárquico das cópias, mas a existência de uma realidade fantasmagórica alternativa, que não pertencia necessariamente ao mundo material, mas cuja subsistência seria inegável e utilitária a todos; e assim, nesta direcção, também os surrealistas, séculos mais tarde, libertos da arte ao serviço de outrem, e motivados pela ontologia da imagem, procuram reflectir e descrever as dimensões não-comunicáveis dos signos pictóricos.

No campo filosófico, todavia, é sobretudo a partir dos anos sessenta, como resposta da quebra da solidez do significado de “realidade”, do aumento das tecnologias do visível, e do número de imagens presentes no nosso quotidiano, que os críticos das artes, e outros intelectuais, viram o momento de regressar ao vocábulo, interpretando-o enquanto vínculo introspectivo sobre a sociedade pós-moderna, e as suas teorias de representação.

Michel Foucault, a respeito da realidade fantasmagórica patente nas obras de arte surrealistas, escreve um pequeno livro chamado *Isto Não é um Cachimbo* (1977). Neste manuscrito elabora uma análise ao famoso quadro *A traição das imagens* de Magritte (1929).

Fig.4  
René Magritte, A traição  
das imagens 1929

Como observamos na imagem a cima, o quadro apresenta a ilustração de um cachimbo e uma legenda que afirma: “isto não é um cachimbo”. Nesta lógica, cria-se um paradoxo entre a representação e a informação que nos é transcrita; e ao avistá-lo, pela primeira vez, chegamos imediatamente à conclusão que de facto, o cachimbo não é um cachimbo mas a sua representação.

Esta afirmação, contudo, prende-nos com outras questões: qual a necessidade da negação da coisa demonstrada? E porque não afirmar simplesmente que o cachimbo apresentado é a representação de um cachimbo?

Antes de avançarmos, creio importante nomear as palavras que Michel Foucault aplica para se referir àquilo a que chamaríamos de *simulacrum* e de cópia. No seu lugar, descreve a similitude enquanto simulação e a semelhança enquanto cópia. cito as suas palavras:

(o) Assemelhar significa uma referência primeira que prescreve e classifica. O similar se desenvolve em séries que não têm nem começo nem fim, que é possível percorrer num sentido ou em outro, que não obedecem a nenhuma hierarquia, mas se propagam de pequenas diferenças em pequenas diferenças. “ (1973: 60) E mais adiante, na mesma página, continua:

“ A semelhança serve à representação, que reina sobre ela; a similitude serve à repetição, que corre  
hança se ordena se-  
encarregada de acom-  
hecer; a similitude faz  
relação indefinida e  
similar. “



através dela. A semel-  
gundo o modelo que está  
panhar e de fazer recon-  
circular o simulacro como  
reversível do similar ao

Neste contexto, apreendemos que Magritte ao negar a imagem da sua pintura, afirma, no seu lugar, que não existe nenhuma representação que seja a asserção da realidade que comporta. A representação tratar-se-á sempre de uma aparição sem um ponto fixo de referência; um exercício de similitude que ressoa como um eco interminável. Ela não é a afirmação do referente, mas a afirmação do simulacro e do seu acto simulado.

Nada de tudo isso é um cachimbo; mas um texto que simula um texto; um desenho de um cachimbo que simula o desenho de um cachimbo; um cachimbo (desenhado como se não fosse um desenho) que é o simulacro de um cachimbo (desenhado à maneira de um cachimbo que não seria, ele próprio, um desenho . (1973: 67)

Em suma, a simulação não será apenas o acto reversivo, mas a afirmação paradoxal desta reversão e o encontro com a negação através da representação de signos.

Gilles Deleuze, por outro lado, em *Platão e o simulacro* (1967) aprofunda este conceito fazendo alusão às ideias de Platão e aplicando-as na sua atualidade. Ele começa por descrever aquilo a que chama de reversão do platonismo, isto é, a abolição da divisória “essência vs aparência”.

Considerando as teorias do filósofo, ele observa que todas as ideias, que simbolizariam uma vez a “verdade”, são fruto de pretensões, teorizadas por via da argumentação. Os mitos, por exemplo, são os construtores de modelos ou fundamentos-prova, mas vivem dependentes de uma intencionalidade pré-estabelecida. Assim, estes não determinam os conceitos em si, mas funcionam como agentes de autenticação, dando resposta a uma pré-intenção, e conseqüente originando círculos auto-instrutores ou saberes tautológicos.

Mais adiante, Deleuze considera duas formas de estar perante o mundo e a vida: uma primeira que assume a existência de uma identidade preliminar, prognosticando, por isso, o mundo como ícone; e uma segunda, descrente dessa identidade, colocando o mundo como um simulacro.

Consideremos as duas fórmulas: “só o que se parece difere”, “somente as diferenças se parecem”. Trata-se de suas leituras do mundo, na medida em que uma nos convida a pensar a diferença a partir de uma similitude ou de uma identidade preliminar, enquanto a outra nos convida ao contrário a pensar a similitude e mesmo a identi-

dade como o produto de uma disparidade de fundo. A primeira define exatamente o mundo das cópias ou das representações; coloca o mundo como ícone. A segunda, contra a primeira, define o mundo dos simulacros. Ela coloca o próprio mundo como fantasma. (Deleuze 1983: 9)

Com estas duas fórmulas, no entanto, o autor não pretende denotar dois mundos distintos. Em vez disso, pretende fazer-nos crer que estas duas proposições fazem parte de uma única e a mesma realidade diferenciada pela tomada de perspectiva. Neste sentido, também os simulacros não deverão condensar uma conotação nociva, dado que os originais também não tem mais reverência. Eles são diferentes e a mesma coisa ao mesmo tempo, desiguais por um paralelismo perceptual.

No que concerne ao mundo da representação, Deleuze exemplifica o retrato da divindade. Deus é representado ao longo da História e a partir de ícones que lhe dão diversas aparências. Estes ícones, contudo, devêm de uma exibição de Deus e não do próprio Deus, dado que este não tem aparência, tratando-se de um espírito irrepresentável. A sua fisionomia é pois, sempre uma encenação - um simulacro - que cobre o espírito da sua essência. Por um lado, ela substitui-o enquanto ícone, e por outro encarna-o, tornando-se ele mesmo simultaneamente. E nestas circunstâncias, entre a cópia e o simulacro não será mais discutida qualquer diferença. Assim diz-nos Deleuze:

A cópia é uma imagem dotada de semelhança, o simulacro, uma imagem sem semelhança. O catecismo, tão inspirado no platonismo, familiarizou-nos com esta noção: Deus fez o homem à sua imagem e semelhança, mas, pelo pecado, o homem perdeu a semelhança embora conservasse a imagem. Tornamo-nos simulacros, perdemos a existência moral para entrarmos na existência estética.

Outro fundamento presente neste texto é a alusão à ideia de eterno retorno de Nietzsche:

Se cada segundo de nossa vida deve se repetir um número infinito de vezes, estamos pregados na eternidade como Cristo na cruz. Essa ideia é atroz. No mundo do eterno retorno, cada gesto carrega o peso de uma responsabilidade insustentável. É isso que levava Nietzsche a dizer que a ideia do eterno retorno é o mais pesado dos fardos (das schwerste Gewicht).“ (Milan Kundera, 1984: 2)



A partir desta noção, Deleuze argumenta como este conceito desenha a contemporaneidade, reflectindo, por meio de réplicas continuas, o passado, o futuro, e, em particular, a actualidade.

No campo das artes plásticas destaca “momento da Pop’Art” (pág 13), como o paradigma do simulacro. Por certo, esta prática, cumpre as características da simulação; não só estabelece a reversão dos ícones da cultura de massas, autonomizando-os do seu referente popular, como também actua como um agente da sua sistemática repetição: “A simulação assim compreendida não é separável do eterno retorno; pois é no eterno retorno que se decidem a reversão dos ícones ou a subversão do mundo representativo. “ (Deleuze 1983: 11)

E a esse respeito, também Walter Benjamin, muitos anos antes, em *Obras de Arte na era da Reprodução Técnica* já refletira como a produção de imagens em massa, cada vez mais presente no nosso tempo, não deve priorizar mais a relação hierárquica entre cópia e modelo, mas libertar os objectos artísticos da sua “aura” e unicidade, e apostando, no seu lugar, na sua eterna reprodutibilidade: “A arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original.” (Walter Benjamin 1936)

A chapa fotográfica, por exemplo, permite uma grande variedade de cópias; a questão da autenticidade das cópias não tem nenhum sentido. Mas, no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política.” (Walter Benjamin 1936: 3)

A massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude nova com relação à obra de arte. A quantidade converteu-se em qualidade.” (Walter Benjamin 1936: 12)

Em suma, o simulacro abala toda a hierarquia da representação, não se conotando mais como uma cópia degradada do referente. Ele concentra o original e a cópia, a cópia e a reprodução; Ele já não distingue o ponto de vista, excepto a visão comum de todos as perspectivas. (tautologia). Como comenta Lucien Sfez:

(a simulação) tenta englobar todos os conceitos e reabsorver todos os conflitos no seu processo. Igualmente totalitária, visa a dar a chave totalizante de um enigma, apagando as pistas. Mas, a mais ainda que o paradoxo, ( a simulação ) cobre e recobre dois outros elementos do autismo: o autismo e a tautologia. (Lucien Sfez, 2003: 119)

Jean Baudrillard, no livro “Simulacros e Simulação” (1981), aborda este conceito de simulação enquanto estratégia de monopólio político, desbotado da realidade imparcial. Ele faz, neste sentido, menção aos reality shows, aos parques de diversão, ao “americanismo”, à política da conspiração, à subversão do panótico, à violência do terrorismo, ao cinema, à religião, entre muitos outros temas próprios da sociedade de consumo. Neste capítulo, contudo, interessa-nos rever apenas algumas das suas ideias, relativas ao conceito representação, da iconologia, e da ficção científica.

Logo nas primeiras páginas, percebemos que Jean Baudrillard, ao contrário de Deleuze, assume que o mundo perdeu o seu senso de real para se tornar *simulacrum*. Assim, a realidade actual vai perdendo o rastro de todos referentes existentes outrora, liquidando-os, e convertendo-se num espectáculo hiper-real generativo:

Hoje a abstracção já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real (1981: 8)

Mais adiante, na mesma página, Jean Baudrillard metaforiza a simulação enquanto mapa substituidor do território que representa. No lugar do lugar original, afirma-se então a existência de um império de simulacros, que tendem a sobrepor-se sobre a realidade a priori, e extraíndo dela a sua hiper-realidade:

O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. E agora o mapa que precede o território — precessão dos simulacros — é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa.

Neste pressuposto, o desejo de seguir um referente singular, de caminhar no solo concreto, já se perdeu. Sobram apenas memórias abstractas e sem corpo. A realidade, que teria, um dia sido, utópica tornou-se meramente operacional, isto é, uma reprodução constata, como um loop generativo, e sem necessidade de seguir um ideal. (Por debaixo do tapete já não há que procurar chão; há um silêncio vazio muito maior, mas sem redundância. )

Nas páginas seguintes, descreve a diferença entre dissimular e simular. O primeiro termo refere-se a uma presença (existência) que finge não existir; e o segundo a uma ausência (não-existência) que crê na posse daquilo que não tem. O primeiro situar-se-ia no terreno da mentira encenada, e o segundo na expectativa de uma verdade não existente.

Tal como Deleuze, JB aborda a representação divina, mencionando, nomeadamente, a batalha dos iconoclastas versus iconólatras. Serão as imagens sagradas as encarnações visíveis de Deus, ou pelo contrário, os destruidores da ideia inteligível e pura do mesmo? O autor propõe, contudo, que os primeiros (iconoclastas) não temeriam as imagens por as julgarem carecedoras de essência platónica; Em vez disso, o seu temor provinha da consciencialização de que essa essência seria afinal oca. Assim, não se trataria de uma questão de distanciamento da verdade, (visto que ela não existiria); ou do afastamento da ideologia utópica; pelo contrário, a não-representação iconoclasta, teria a finalidade de manter acesa a chama da utopia, pois ela poderia perder-se na aceitação do seu simulacro: “Por trás do barroco das imagens esconde-se a eminência parda da política.”( 1981: 11)

Neste sentido, assume-se que todos os ícones convivem quatro fases da sua representação, originados no pressuposto da dissimulação (a existência) e convertidos, inevitavelmente, em simulacros (ausências) :

Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro. Seriam estas as fases sucessivas da imagem: ela é o reflexo de uma reali-

dade profunda; ela mascara e deforma uma realidade profunda; ela mascara a ausência de realidade profunda; ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro.( 1981: 12)

Em suma, a simulação surge no seu expoente máximo, como “ uma estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de di suasão.” (1981: 13)

Num capítulo posterior, o autor escreve sobre a ficção científica. A sua visão, adjunta ao termo simulacro, propõe três ordens: 1) a primeira é a ficção utópica. As narrativas são romantizadas e optimistas, encontrando-se numa esfera distante ao mundo real. Propõe um futuro oferecido pela evolução tecnológica e científica. 2) a segunda é meramente ficção científica. Os seus conteúdos desenrolam-se na materialização do universo industrial e no desenvolvimento tecnológico e robótico. As histórias passam-se sobretudo no futuro, contudo, podem igualmente refletir a actualidade, encontrando-se, consequentemente, numa posição mais próxima à realidade. 3) a terceira, por sua vez, é uma ficção da simulação. Narra as suas histórias fecundadas nos modelos pré-existentes e no jogo da cibernética. Assume que o imaginário da ficção científica encontrou os seus limites e a crença utópica deixou de existir. A ficção já não constitui um imaginário propondo uma alternativa do real; em vez disso, simula-se a si mesma, com modelos que antecipam o real; modelos chamados hiper-reais. Outra consideração predominante nesta ordem é que, posto que as ideias da ficção se esgotaram, só podem ser agora assumidas na artificialidade do mundo histórico, isto é na reconstrução das ideias do passado.

Neste capítulo quero reivindicar duas destas premissas. Por um lado, a ideia de que a ficção científica já não se baseia somente no futuro, abrindo caminhos para a reconstrução do passado, e por outro, a ideia de simulação, que já não ficciona uma realidade abstrata científica, mas que simula uma realidade pré-existente, isto é, contém em si uma formula de apropriação, em vez de formula de criação.

Em última instância, considerando os autores a cima enunciados, concluem-se as seguintes características da simulação: ela é sempre representativa e encenadora de algo que não é; ela é um jogo de camuflagem entre o original e a cópia. Ela representa o desvio da imitação; é condicionante da abolição platónica, isto é, a queda do muro que

institui o modelo centralizado e o desfasamento da prevalência da essência sobre a aparência; ela é a afirmação circular da tautologia como entidade totalitária. Ela é como um efeito de placebo, que se torna tão real quanto a realidade que simula, substituindo-a, furando o seu território para se tornar mapa; enfim, um jogo de transferência entre o semelhante e a similitude. Ela é sempre um eco ou uma sombra do seu referente, e finalmente, um acto de retorno e de repetição continuada.

#### **2.4 - A Simulação e a sua caverna (a fotografia)**

O tempo é a substância de que sou feito, o tempo é um rio que me leva, mas eu sou o rio, é um tigre que me destrói, mas eu sou o tigre, é um fogo que me consome, mas eu sou o fogo “ (Jorge Luís Borges, 1951: 144)

Antes de nos focalizarmos em casos práticos da arte, (fotografia e cinema) gostaria de dedicar este capítulo ao mito da caverna de Platão. Este é tão significativo pois revela a enorme importância da percepção, da analogia e até, da nossa capacidade auto-simuladora.

Conta-nos a história o seguinte: Numa gruta estão alguns homens acorrentados, de modo a que só podem visualizar aquilo que se encontra à sua frente. Atrás deles, há uma fogueira, um muro, e um caminho que sobe para o exterior. Outros homens, que moram fora da gruta, projetam um espectáculo de marionetas fabricadas - estátuas de seres humanos, figuras de animais, pedras, entre outros - por cima do muro. Por conseguinte, os miseráveis acorrentados deparam-se exclusivamente com as sombras projectadas à sua frente, acreditando que estas poderão tratar-se dos objetos “reais.”

Um dia, um dos prisioneiros é liberto e forçado a sair da caverna. Ele é exposto ao mundo exterior, e após algum tempo de habituação à luz solar, consegue, pela primeira vez, enxergar os objectos que anteriormente só se reconheciam pelas sombras. Assim, descobre que a sua percepção do mundo era irrisória ou alusiva, e entende, pela primeira vez, a realidade inteligível; isto é, as formas e os seus conceitos correspon-

dentes na sua identidade indestrutível. Sentindo-se privilegiado com a sua descoberta, pressupõe-se que regressa à caverna, para explicar aos seus parceiros que afinal a realidade era bem diferente daquilo que até então conheciam. Nesta acção depara-se com a sua condenação. Não apenas a sua visão já não lhe permite vislumbrar as sombras, que tão bem discernia outrora, como também, os seus parceiros, ao notar este facto, desejam eliminá-lo, pois recusam-se a aceitar outra verdade senão a sua.

Através desta Alegoria, Platão pretendia demonstrar que o mito é a história (da prisão) comum a todos os homens. Este representa a cegueira, o processo de crescimento interno, a libertação, a aprendizagem, e o caminho para a sabedoria. Sair da caverna é, portanto, cortar o cordão umbilical dos nossos hábitos; procurar a razão e o conhecimento interno. (personificados pelo pelo sol. )

Por outro lado, contudo, as sombras, que representariam os protagonistas do mito, simbolizam o mundo físico, sensível, em que as imagens-representações prevalecem sobre os conceitos, formando em nós opiniões falaciosas: os pré-conceitos os e os pré-juízos. Estas, todavia, que nos oferecem as pré-acepções do mundo, não são apenas meros fantasmas ou visões alienadas dos seus referentes; mais do que isso, são simulacros porque tomaram o lugar dos referentes a que correspondem, revertendo todo o sentido de verdade - a verdade-simulada, projectada nas paredes da gruta.

Mas será a realidade fora da gruta “verdadeira”? Não haverá sempre um gruta procedente, numa espécie de espelhamento infinito?

Se utilizássemos este mito para reflectir, nomeadamente, sobre o nosso sentido da visão, ficaríamos encurralados num beco sem saída, e até, numa incerteza inútil. Afinal, hoje sabemos que a nossa visão não é sinónimo de verdade; (por exemplo, quando vemos uma miragem no deserto sabemos que essa observação não é fruto de algo existente, mas o resultado do calor sobre a matéria, provocando a ilusão de um acontecimento.) No geral, contudo, as coisas que vemos ou que decidimos tomar atenção estão, de facto acontecer, em tempo real. O que as diferencia é a forma como olhamos para elas e a bagagem de introspecção que trazemos às costas.

No que concerne à fotografia, contudo, esta história é bem mais pertinente. Esta, que conta com a sua história desde 1839, e que teria sido inventada para retratar realisticamente a natureza, é sem dúvida, o exemplo mais convencionado à realidade da gruta.

*Prime Face*, denotam-se dois aspectos que tiram a fotografia o pelintro do realismo ganancioso e que a colocam no interior da caverna (enquanto simulacro) - Ela é o resultado de um desfasamento temporal, e o abandono da tridimensionalidade que representa. E neste sentido, ela nunca é o visto matérico em tempo real, mas uma projecção virtual à posteriori.

Devindo directamente da matéria luminosa, tal como as sombras, ela carrega, inegavelmente, uma relação documental e objectiva com a realidade que comporta. E é daí que devém a sua força, a sua sedução, e a sua ilusão como uma pintura *Trompe-l'oeil*. Esta correspondência, contudo, é sempre convexa, pois é o resultado do processo de transferência “re-enquadrada”, entre um referente e uma película ou sensor. A sua aparência é assim, sempre determinada *a priori*, tal como a construção mitológica, que pré-estabelece a memória de um espaço-tempo determinado.

Por outro lado, a matéria resultante não tem, igualmente, parcialidade. Fica então, subordinada, ou mesmo reduzida, ao contexto da realidade do seu operador e do seu observador; sendo o primeiro quem determina o espectáculo da marioneta e o segundo quem o visualiza acorrentado ao seu assento. Neste sentido, tal como Fontcuberta aponta em *Beijo de Judas*, o fotógrafo é normalmente aquele que enfrenta duas imposições, tanto a vontade de acertar no real, quanto a dificuldade se sair da gruta interna da sua mente. (pág 12 )

No livro *on Photography*, Susan Sontag escreve “A humanidade permanece irremediavelmente presa na Caverna de Platão, continuando a deliciar-se, como é seu velho hábito, com meras imagens da verdade.” (1986: 13)

Assim, estas imagens, que contêm luz, sombra, cor e brilho, tal como as coisas “verdadeiras “ ao nosso redor”, estão afinal tão próximas mas tão distantes da realidade referenciada. A humanidade, que nasceu com as imagens, que vive com elas, e que aumenta o seu catálogo interrupto, faz parte da assimilação do mundo na sua virtualidade profunda. Se Platão já nos tinha consciencializado do desafio das grutas internas da per-

cepção, a fotografia afundou ainda mais o seu barco, para nos colocar em confronto com os resíduos dos referentes - os simulacros - agora em circulação como espectros-imagens desde o fundo do mar. Diz-nos Fontcuberta:

Vivimos en un mundo de imágenes que preceden a la realidad. Los paisajes alpinos suizos nos parecen simples réplicas de las maquetas de los trenes eléctricos de cuando éramos niños. El guía del safari fotográfico detiene el jeep en el emplazamiento exacto desde donde los turistas mejor reconocen el diorama del museo de historia natural. En nuestros primeros viajes nos semimos inquietos cuando en nuestro descubrimiento de la torre Eiffel, el Big Ben o la estatua de la Libertad percibimos diferencias con las imágenes que nos habíamos prefigurado a través de postales y películas. En realidad no buscamos la visión sino el dejavu. (1997: 70)

## **2.5 - A simulação, simulacro e exemplos na arte**

“Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera.” (Fontcuberta 1997: 15)

La segunda instancia corresponde a la manipulación del objeto. Representa un *modus operandi* más sutil, que trasciende el simple bricolaje del fotomontaje. Aquí puede tratarse de la construcción de ficticios, es decir, de simulacros que suplantando otros objetos (como los *dobles* cinematográficos, que son la sustitución de una sustitución), o de escenas más sofisticadas como serían las "reconstrucciones" que hacen muchos programas televisivos y que han sido objeto de fuertes polémicas.” ((Fontcuberta 1997: 128)

Neste capítulo creio necessário começar por introduzir um novo conceito - A ficção. Segundo a enciclopédia Luso-Brasileira da Verbo, a etimologia da palavra provém do verbo latim “*fictum*”, que significa modelar, representar e imaginar, e do substantivo “*fictio*”, que tem dois contextos de significação. Por um lado criação, invenção e por outro ilusão, simulação e manipulação.

Na fotografia e no cinema, a ficção e a simulação sempre foram práticas correntes. Se na fotografia assiste-se a uma ficção (e simulação) escondida, por detrás da perspectiva documental; no cinema estas duas são sempre assumidas para produzir o espectáculo da marioneta aplaudido.



Vamos começar pela mais fictícia (à primeira vista): o cinema.

No que concerne à arte cinematográfica, esta revela o seu espectáculo na intimidade da gruta, pois projecta as suas imagens em movimento na tela branca e na sala escura. Já Orson Welles referia que:

“Em Alegoria de Caverna (República, c.360 aC), Platão apresenta um relato visualmente surpreendente da distinção entre conhecimento e a crença; ao fazê-lo, podemos considerar que nos providenciou a primeira casa de filmes.”<sup>12</sup>

Não nos limitemos, contudo, ao óbvio; até porque os seus espectadores não estão acorrentados, conhecem o lá fora, e estão cientes de que vêem sombras. O que nos importa evidenciar, por sua vez, é o território da simulação, e para tal, vamos destacar os efeitos visuais.

Os efeitos visuais, defende-se aqui, são puras simulações pois servem para encenar realidades impossíveis, vencer a corrida do ver para crer e adaptar-se fielmente ao seu simulacro. Distinguem-se em: ilusões, efeitos de miniatura, spot motion, maquilhagem e efeitos físicos. São fictivos e ambiciosos por definição, pois ocultam a finalidade a que se destinam, tentando difundir-se em transparências ilusórias; revertendo os espaços onde são filmados, tal como mapas recriados num universo paralelo. Procuram manipular o espectador, fazendo com que este os observe com naturalidade, como se, de repente, entrasse num mundo onde as ilusões se tornam verdades convincentes.

Andrei Tarkovski estreou *Solaris* em 1972. Este filme, uma adaptação ao livro de Stanisław Lem, desenrola-se numa estação espacial que orbita o misterioso planeta Solaris.

A razão pela qual o menciono devém da sua evidente e característica qualidade fotográfica. O astro é formado por um vasto e ambíguo oceano que assume várias formas, padrões e cores. Tão real quanto surreal, este mar sugere uma familiaridade e simultaneamente uma impossibilidade. Talvez seja por isso que consegue tão bem captar a sua finalidade: a simulação de um planeta extraterrestre cujo ser humano é incapaz de

---

<sup>12</sup> “In his Cave Allegory (Republic, c.360 BCE), Plato presents a strikingly visual account of the distinction between knowledge and belief and, in doing so, provides us with what may be considered the earliest picture-house.”

entender. Por detrás da câmara, o mar é construído a partir de materiais como acetona, pó de alumínio e corantes, simulando um território que não existe, mas cujo referente devém de uma matéria palpável.

Fig. 5  
Oceano de *Solaris*, 1972

T a m b é m Stanley Kubrick, em *2001 Odisseia no Espaço* (1968), aplica fenomenais efeitos visuais. O filme, produzido numa época em que não existiam imagens espaciais de alta qualidade, baseia-se meramente em descrições astronómicas contendo por isso, uma qualidade imaginativa que não seria possível deixar de aplaudir.

Durante as filmagens, seguindo o livro *The making of Kubrick's 2001* por Jerome Agel,( 1970) o realizador e o seu especialista em efeitos visuais, Douglas Trumbull, desenvolvem a técnica inovadora da projecção frontal. Esta resulta da composição de uma projecção traseira com um cenário dianteiro, sem que as duas partes se sobreponham de maneira difusa. Para tal resultado, recorre-se à utilização de espelhos reflectores.

(A baixo, apresento a famosa cena dos chimpanzés onde técnica é utilizada, em conjunto com uma figura ilustrativa.)

Outro conceito aplicado é o de Slit Scan photography. Esta técnica, que teria sido conce-



Fig.6  
*Odisseia no Espaço*  
1968

Fig. 7

bida para a fo-

tografia de paisagens panorâmicas e para registo de corridas de cavalos, consiste no

processo de deslizamento entre um plano fotográfico (a película ou o sensor) e o assunto a ser fotografado, criando uma nova relação distorcida entre tempo e espaço. No filme, Douglas Trumbull teve a ideia de provocar o deslizamento no plano exterior da câmara, colocando um plano com uma fenda. Dirigindo a câmara para trás e para a frente, como se fosse um obturador em movimento, este efeito serviu a simulação de uma viagem no tempo-espaço.

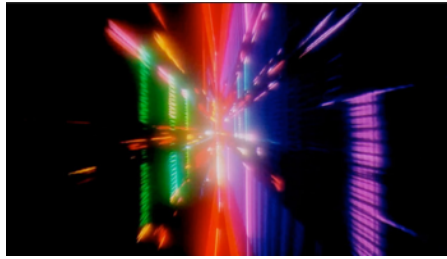
O Matte shot é outra das estratégias mais utilizadas. Resulta da combinação de duas ou mais imagens formando uma única. A estação estacionaria, por exemplo, um modelo de quase dois metros, é filmada numa mesa de animação e posteriormente montada com uma fotografia retocada de Orion.



Fig. 9 *Odisseia no Espaço*, Slit Scan photography 1968

Fig.10  
*Odisseia no Espaço*, estação estacionaria 1968

As vistas aéreas do Clavius, foram filmadas cia e no vale de Arizona neve foi bastante útil na



planeta extraterrestre, em Hebridges na Escócia e no vale de Arizona neve foi bastante útil na produção de efeitos.

Paisagens ambíguas foram filmadas e alcançadas por intermédio da aplicação de filtros coloridos.

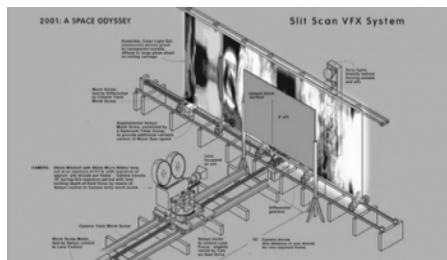
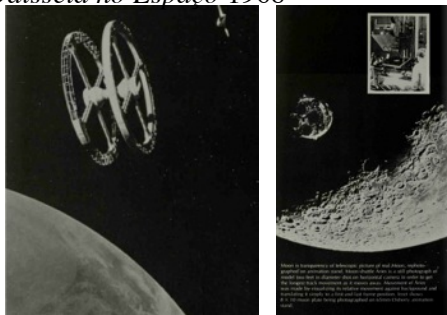


Fig. 11  
*Odisseia no Espaço* 1968

Fig. 12  
*Odisseia no Espaço* 1968



Para produzir uma máquina que con- que transformava uma feita esfera. O scanner

Júpiter foi construída sistia num scan óptico pintura plana numa per- transformava a pintura

num globo posteriormente filmado numa mesa de animação. Os exercícios nos bastidores são inacabáveis. Pretendem assim, simular as impossibilidades do mundo real, dando ao espectador, a crença da ilusão que observa.

Após esta breve introdução, de dois filmes que influenciaram o projeto desta

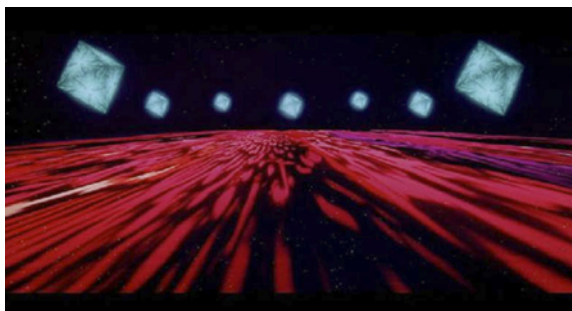


dissertação, vejo agora o momento de entrar no campo da fotografia (a ficção menos

Fig. 13  
*Odisseia no Espaço*, Júpiter 1968

ficcionalizada). Joan Fontcuberta talvez seja o artista mais elucidativo, não só pelo fato de que produz trabalhos também porque os através da teoria.

No livro *El* (1997), Fontcuberta categoriza de infic. Uma primeira



artísticos mas  
fundamenta

*Bejo de Judas*  
nomeia duas  
tênção fotogrâ-  
chamada de fo-

tografia direta, e uma segunda de fotografia manipulada. A fotografia direta implica a procura objetiva de capturação de um referente, tal como ele é; e a manipulada, refere-se à tentativa de transformação desse mesmo referente a partir da sua modificação intencionada. A primeira estaria próxima da fotografia documental, e a segunda da fotografia artística.

A partir de vários exemplos contudo, este vai abatendo o primeiro estilo, denotando que toda a fotografia é afinal manipulada; o que a diferencia é apenas a quanti-



dade de manipulação: “la fotografía manipulada se convierte en "manipulada" ¿después de cuántas "manipulaciones"? (1997: 124)

“ Lo importante, en suma, es el control ejercido por el fotógrafo para imponer una dirección ética a su mentira. El buen fotógrafo es el que *miente* 'en la verdade' . “ (1997: 15)

A propósito desta segunda citação, lembro-me agora de um caso, que não está presente nos escritos de Fontcuberta mas cuja inquirição tão bem lhes assenta. Em 2007, o fotógrafo Edgar Martins foi comissionado pela revista *New York Times* para retratar a crise imobiliária dos Estados Unidos. O fotógrafo, que tinha anunciado, em diversas entrevistas, que não usava manipulação digital, teria então a tarefa de documentar, jornalisticamente, o triste resultado da crise.

Depois de terminado o trabalho de campo, as imagens da série *This is not a House* estavam prontas. Estas foram publicadas no jornal, e passados poucos dias, alguém as denunciou como fraudulentárias, demonstrado que haviam sido manipuladas. Blogs de indignação foram criados, colocando em questão, não só o fotógrafo mas também o próprio papel da fotografia e do fotojornalismo. Deveriam os leitores acreditar nas imagens contemporâneas?

Fig.14  
*This is not a House*, pós-produção, 2007

Hoje, curiosamente, lemos no site do artista que este assume a sua transformação digital. Estas palavras, contudo, não são as mesmas que se encontrariam há uns anos. O artista aproveitou o “escândalo” para assumir uma nova postura perante a fotografia e a produção de imagens. Ora, este exemplo deu-me que pensar. O facto de que o artista decidira enganar o público, dizendo que não aplicava manipulação digital, tinha, creio, sido uma medida errada. Por outro lado, contudo, não haverá certas verdades que são melhor ditas na sua ficção? Observando o resultado da série, julgo que estas imagens ganham, sem dúvida, transparente da crise manipuladas. *This is not* retrato de casas abandonadas, sugere, é o retrato de



uma dimensão política e porque são precisamente *a House* não é apenas o donadas, tal como o título *c a s a s q u e n u n c a*

chegaram a existir.

Retomando o artista Fontcuberta:

Realizar una fotografía requiere adoptar todas esas decisiones y darlas de un contenido expresivo, o sea, construir una retórica. Pero en el límite, la elección de una entre diferentes posibilidades representa una pequeña dosis de "manipulación": encuadrar es una manipulación, enfocar una manipulación, seleccionar el momento del disparo es una manipulación ... La suma de todos estos pasos se concreta en la imagen resultante, una "manipulación" sin paliativos. Crear equivale a manipular, y el mismo término de "fotografía manipulada" constituye una flagrante tautología. (1997: 126)

Acerca desta tautologia flagrante, o artista desenvolve vários projetos artísticos, centralizando-se em torno da representação, da natureza e da ciência. Reunindo estas matérias, o artista aplica a técnica fotográfica, pois esta é, habitualmente, considerada como dispositivo proveniente de evidências. Não acreditando em tal convencionalismo, e determinado em demonstrar a sua fragilidade, Fontcuberta cria imagens ambíguas, colocando em questão não só a sua veracidade fatural fotográfica, como também a retórica expositiva de museus e outras instituições científicas: botânicas, zoológicas, histórica antropológicas ou mesmo astronómicas.

Na sua teoria acerca da fotografia, distingue três tipos de manipulação, (a que prefiro chamar de simulações) : uma primeira que se relaciona com a manipulação da mensagem da imagem; uma segunda que se relaciona com a transformação do motivo fotografado (cenários, luz , etc); e finalmente uma terceira que se relaciona com estratégias de contra-informação, isto é, com o desafio de informações estatais e de imagens documentais.

*Fauna*, talvez seja o projeto que mais me impressionou e que inclui estas três estratégias de simulação. Em conjunto com o fotógrafo Pere Formiguera, o artista criou uma série de imagens que pertenceriam ao arquivo fictício de um zoológico alemão chamado Dr. Peter Ameisenhaufen.

Nascido em 1895 e desaparecido misteriosamente em 1955, o cientista teria catalogado uma série de animais invulgares como é o caso de *Solenoglypha polipodida* que

se assemelha a uma cobra com 12 pés, *Cercopithecus icarocornu* que se parece com um macaco com um chifre de unicórnio na cabeça e asas, ou mesmo theschelonia Atis, uma ave insólita. O espólio reunia ainda documentos escritos e desenhos de campo, radiografias, mapas de viagens, registros sonoros, animais dissecados, instrumentos de laboratório, entre outros elementos que acompanhariam toda a pesquisa científica.

Do ponto de vista formal, o trabalho recorre a uma linguagem aparentemente científica e aplica a foto-montagem para fabricar animais impossíveis. Conceptualmente, por outro lado, este projeto propõe confrontar o telespectador com seu próprio nível de credibilidade; não apenas nas imagens que visualiza como também na autoridade institucional dos órgãos científicos. Procurando alterar o conceito de memória pública, Fontcuberta faz-nos reflectir sobre o porquê colocamos tanta credibilidade nas instituições arquivistas.

Fauna propone en definitiva una reflexion no solo sobre los modelos de lo real y la credibilidad de la imagen fotografica sino también sobre el descurso científico y el artificio subjacente a todo dispositivo geradir de conocimiento. (website do autor 1989)

No concerne à mostra do projeto *Fauna*, este resultou em várias exposições exibidas em Inglaterra, Espanha, Dinamarca, Alemanha, Japão, Canadá e Estados Unidos. Os falsos animais variavam conforme as lendas, tradições e superstições do lugar que hospedava a exposição.

Em suma, este e outros projetos do autor procuram reflectir sobre os confins da realidade e ficção; entre natureza e o imaginário. Será a fotografia capaz de documentar fatos verídicos? Evidentemente que sim; no entanto, há que ter noção que esta resulta sempre de uma verdade pré-imposta, ou de um propósito requerido, e neste sentido, ela não é tanto ligada à cópia mas à simulação, dado que ela não copia simplesmente o que apreende; ela impõe-se *a priori* sobre os referentes, tornando-se eles, revertendo-os, fazendo a transferência entre o semelhante e a similitude.



Fig. 15  
*Fauna* 1985-89



Fig. 16  
*Fauna* 1985-89



Fig. 17  
*Fauna* 1985-89

## VULCANO

### 3.1 - Introdução /descrição



“Fake it till you make it” foi esta a expressão que me inspirou para desenvolver o projeto e com a qual ainda me familiarizo; não só pela prática na elaboração do projeto, como pela teoria que se impõe, reivindicando o termo da simulação. É assim que avançamos em qualquer área, acred-

itando até acontecer. Uns têm fé em Deus, outros acreditam no *Karma*. Eu tento dar o meu melhor dentro da minha caverna.

A viagem a Vulcano começou em 2016. Motivada por iniciar o meu percurso académico e explorar um território completamente novo, decidi pesquisar a relação entre a fotografia e a astronomia. Em particular: Como ambos os domínios se abraçaram, após a descoberta do “pincel da natureza”<sup>13</sup>.

Sem querer avançar demasiado nesta matéria, até porque se prende com questões muito técnicas, daí concluí que as duas áreas dependeram totalmente uma da outra na sua evolução tecnológica, e que ainda hoje se envolvem; não mais no seu desenvolvimento, mas sobretudo na sua divulgação. Como nos disse tão bem Camille Flammarion, a propósito do invento da fotografia:

Astronomy present us now with one of those radical transformations which form an epoch in the history of the science. It ceases to be a figure and becomes alive. The spectacle of the universe is transfigured before our astounded minds; it is no longer inert bodies rolling in silence in the eternal night that the finger of Uranus shows in the depths of the heavens; it is life- life immense universal, eternal, unfolding itself in waves of harmony out to the inaccessible horizon of eternal infinite.

Assim, a fotografia emergiu e o espaço também. O novo médium possibilitou, pela primeira vez, a visualização do cosmos, que até então se escondera atrás do manto negro da noite e que teria sido apenas demonstrado por ilustrações; permitindo agora, tanto a descoberta de novos astros, quanto a divulgação de um conhecimento “tangível” ao público não-científico.

Entusiasmada com o espectáculo das estrelas, parti então para o observatório de Lisboa e comecei a olhar aleatoriamente imagens do final do século XIX. Entre várias chapas, documentos e leituras de artigos, já não sei onde foi exatamente, encontrei o relato do planeta Vulcano. Um planeta que jamais existira mas cuja promessa deixara marcas na História da ciência, e a mim, com uma curiosidade imensurável. Reconto aqui, por breves palavras, após a leitura do livro *The Hunt For Vulcan* de Thomas Levenson.

---

<sup>13</sup> Expressão tirada do livro “Pencil of Nature” por Fox Talbot (1844-46)

Durante o século XIX o astrónomo francês Urban Le Verrier, responsável pela descoberta de Neptuno, verificou que a precessão do periélio de Mercúrio não estava de acordo com as leis da física mecânica de Newton – na tentativa de explicar a discrepância, presumiu a existência de uma pequena massa planetária localizada entre o Sol e Mercúrio, e em 1859, após ouvir o testemunho do astrónomo amador Edmond Lescarbault, que confirmava ter avistado uma massa correspondente às previsões hipotéticas, anuncia à Academia das Ciências a descoberta do novo planeta, dando-lhe o nome de Vulcano. Inicia-se uma corrida entre astrónomos profissionais e amadores para avistar o novo planeta. No fim, este acabaria por nunca ser encontrado pelo simples razão de não existir.

Só no século XX, em 1915, com a publicação por Einstein da Teoria da Relatividade Geral, os novos conceitos de tempo e de espaço conseguiriam explicar a deformação orbital de Mercúrio, através da reformulação da ideia de Gravidade, que deixava de ser considerada uma força “real” para se tornar num “efeito aparente” da curvatura do espaço-tempo.

Neste panorama, encontrara o enredo para o Mestrado. Mas o que fazer com ele e como desenvolver um projeto artístico?

A palavra anomalia foi um termo inspirador que quero aqui referenciar. Este, segundo Thomas Kuhn, é comum na história da ciência pois denota observações empíricas que entram em desacordo com a sua predição teórica. Graves anomalias levam às quedas de teorias, especialmente quando confrontadas com teorias rivais, cujos argumentos parecem mais concordantes com a realidade empírica. Assim, as anomalias levam à refutação de teorias, e à criação de novas, sustentando o imparável progresso científico.

A descoberta começa com a consciência da anomalia, isto é, com o reconhecimento de que, de alguma maneira, a natureza violou as expectativas paradigmáticas que governam a ciência normal. (Thomas Kuhn 1998: 78)

A anomalia de Mercúrio surgiu e deu origem à hipótese do planeta. E novamente ela surgiu com a sua negação. E foi a partir destes equívocos que meu projeto surgiu. Com vontade de desfazer esta anomalia, decidi (re)criar a hipótese da existência deste corpo celeste.

A primeira questão que me coloquei foi então a seguinte: Como simular um planeta que não existe? Terei de partir para a descoberta do mundo da simulação 3D e aprofundar-me no território da pós-produção? Terei de me apropriar de imagens existentes? Ou terei de, por fim, encontrar um terreno que se pareça a um planeta? Em breve, foi a terceira hipótese que escolhi.

Quando iniciei o mestrado, ao tentar perceber a minha fascinação por produzir imagens fotográficas descobri que o faço, não pela objetividade do *medium*, ou pelo seu lado documental; não por motivos da antropologia, ou para denotar uma mensagem política; não como um auxílio da memória, ou como um diário gráfico; não por ser um meio “democratizado” e abundante nas redes sociais; não para descrever o mundo através dos meus olhos; mas, sobretudo, porque ela representa o paradigma do paradoxo.

Ela é ambígua por natureza e cria cachimbos que não são cachimbos ficcionando dentro da realidade. É a partir dela que consigo expressar o mundo paralelo da minha fantasia, como um terceiro mapa, invertendo o lugar do referente e do referenciado; a interpretação entre aquilo que se vê e aquilo que se apreende, como um jogo de ilusão entre dia e a noite.

Com este intuito decidi criar uma ruína utópica do não-lugar. <sup>(14)</sup> - Um lugar que prometia a exactidão das leis de Newton, e posteriormente renegado por Einstein -, uma teoria refutada da ciência agora reencontrada através de um novo olhar artístico.

Determinada em representar o planeta, tentei descobrir o local da sua realização: o lugar da simulação; o paradoxo; o mapa que se sobrepusesse ao mapa, ou mesmo, segundo o conceito de Michael Foucault, o lugar ideal da heterotopia. <sup>(15)</sup>

Fig. 18  
*Misunderstandings* 2017  
série pessoal

7- “Se definirmos o não lugar não como um espaço empiricamente identificável (um aeroporto, um hipermercado ou um monitor de televisão), mas como o espaço criado pelo olhar que o toma como objeto, podemos admitir que o não lugar de uns (por exemplo, os passageiros em trânsito num aeroporto) seja o lugar de outros (por exemplo, os que trabalham nesse aeroporto)” (Augé 2006: 116).

15 “A heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis. É assim que o teatro fez alternar no retângulo da cena uma série de lugares que são estranhos uns aos outros; é assim que o cinema é uma sala retangular muito curiosa, no fundo da qual, sobre uma tela em duas dimensões, vê-se projetar um espaço em três dimensões.” (Michael Foucault *Outros Espaços* 1984: 5)

Estava prestes a comprar uma viagem aos Açores, quando descobri a pequena ilha chamada Vulcano localizada a Norte da Sicília. O lugar parecia um sonho. Assemelha-se a uma paisagem lunar e tem um vulcão dorminhoco que se pode visitar sem necessidade de guia. A sua cratera é enorme não entra em erupção desde 1845.

Além de se parecer um cenário fabuloso e astral, seduziu-me ainda esta homonímia do termo. Ora, o planeta chamar-se-ia Vulcan(o) pois seria o planeta mais próximo do sol, tendo, por isso, uma grande atividade vulcânica; a ilha, por sua vez, deve o seu nome à geologia e à hipótese de ter dado abrigo a uma das forjas do Deus Vulcano.

Enfeitiçada pelo meu destino, comprei o bilhete de avião e em Maio de 2016 cheguei, pela primeira vez, ao meu cenário, onde o cheiro de enxofre se espalhava pela atmosfera.

Determinada a criar Vulcano de forma mais “manual” possível, isto é, produzir o efeito de paisagem espacial no momento da sua captura de imagens, levei comigo filtros coloridos que colocava à frente da lente à medida que ia fotografando. E com eles levei ainda a influência de filmes de ficção científica (dois referidos no capítulo da simulação), e muitas outras imagens que visionara, especialmente no site da Nasa. Estas, acima de tudo, foram uma grande inspiração pois a sua misteriosa beleza poderia tão bem equiparar-se à de uma pintura explosiva de cor.

Assim, vesti o fato imaginário de astronauta e o puzzle do projeto começou a montar-se. Emergia como uma nebulosa em expansão.

### **3.2- Arte, ciência, e August Strindberg**

Science and art are two things mostly unique human. They witness to desire to see beyond the seen. They display the crowning success of the objective and the subjective views of the world.” ( John D. Barrow 1995: 22)

Uma das consequências da consciência humana é a habilidade que ela nos oferece para imaginar coisas fisicamente impossíveis. Com esta habilidade pode-se explorar a realidade de uma forma única trocando a existência concreta por um universo imagético, onde a justaposição de ideias e seus significados alteram-se. O recurso à capacidade

imagética é aquilo que a arte e ciência têm em comum. Se por um lado, a ciência labora a partir de especulações da realidade, para provar as suas teorias, a arte, por outro, cria a partir de hipóteses do mundo natural para criar mundos paralelos; e neste sentido ambas são criativas e abstratas pois manifestam um igual e inerente impulso de superar a realidade que nos envolve.

Nos dias que correm, a alta tecnologia possibilita a captura de imagens e vídeos com uma definição e beleza extraordinária. Confrontada com o excessivo racionalismo patente nas exposições que tenho vindo a visitar, creio que estas recentes imagens do cosmos são um caminho estimulante de exploração artística. Será que a arte necessita do empurrão da astronomia para debuxar emoções e procurar o imensurável? Quiçá, talvez necessite de um milagre como o Hubble, capaz de a fazer sonhar (novamente) com um mundo desconhecido. Ainda que tenhamos a fotografia e a geração da sobre-informação como garantida, creio que é comum o desejo de ver coisas desconhecidas. E não será, por isso mesmo, o cosmos o último lugar da utopia?

Uma semelhante opinião, da supremacia estética das imagens astronómicas sobre as produções artísticas, é sugerida pelo crítico de arte Jonathan Jones. Ao ler o seu artigo *“Out of this world: why the most important art today is made in space”* (2016), este parecia que escutava o eco do meu pensamento:

If the purpose of art is to show the mystery and wonder of existence, nothing in our century has done that more suggestively and grandly than the startling new images of nature that science is unveiling almost every day. Astronomy is not the only scientific discipline uncovering these marvels. (...) Science has become art as never before. If astronomy has led this cultural revolution, it's because it is the most visual of sciences. Ever since Galileo pointed a telescope at the moon and published his own drawings of what he saw in 1610, astronomy has been a science of enhanced looking. (Jonathan Jones)

Ora, enquanto estudante de Belas-artes, tenho noção de que o propósito da arte é subjetivo, e que cabe aos artistas defini-lo na produção das suas obras pessoais. Para mim, e para muitos outros, todavia, a produção artística propõe, por certo, a expressão dos mistérios e maravilhas da existência; e nesse ponto, não poderia estar mais de acor-

do com o trecho de texto que acabei de apresentar; afinal, ainda não conheci algo tão extraordinário e misterioso quanto a exploração espacial.

Mas nesta direcção não viajo sozinha. O cinema e a literatura são os primeiros médios da recorrência temática, mas nas belas-artes e na fotografia esta confluência é também recorrente. Gostaria assim, de abrir um parêntese e falar de um dos meus artistas prediletos, August Strindberg, por ter me inspirado no projeto *Vulcano*. Strindberg (1849-1912) foi um artista mais conhecido como dramaturgo. Dedicou-se sobretudo à pintura mas na última década do século XIX produziu uma série de fotografias conhecidas pelo nome de *Celestographs*.

As *Celestographs* são imagens elaboradas na Austria, entre 1893 e 1894, com o recurso a placas fotográficas e um líquido revelador, sem necessidade de câmara ou de lente. Deixadas ao relento e viradas para o céu durante a noite, resultam numa miríade de pontos que Strindberg considerava estrelas. Estes pontos poderiam ter sido gotas de orvalho, algum tipo de partículas atmosféricas, asfalto gasto, efeitos de luz ou apenas a terra envolvente onde se encontravam pousadas. O artista acreditava que a utilização das lentes poderia oferecer uma interpretação distorcida da realidade e os celestographs eram, portanto, uma tentativa, um tanto absurda, de produzir uma visão objetiva do universo através do contacto entre as matérias: a terra e o céu.

“ the camera misleads as the eye does and the tube hoaxes the astronomers” (August Strindberg 1893)

No ensaio “Revue des Revues” (1894) Strindberg descreve aquilo que considera o objetivo da criação artística: “art should try to imitate nature’s way of creation”.

Neste pressuposto, as representações artísticas devem retratar a eclosão da criação da natureza, como um exercício de explosão do Big Bang. Se observarmos estas *Celestographs*, denota-se de facto, este efeito: parecem galáxias e poeira espacial em expansão.

Em suma, estas imagens são por um lado, mercês do naturalismo químico e por outro vestígios da natureza impressa no material fotográfico. Como marcas de água fluídas em constante transformação, manifestam uma dicotomia entre o noite escura e céu iluminado, entre micro e macro cosmos, luz e sombra, vista aérea e vista terrestre.

Por outro lado, estas constituem ainda um dos primeiros exemplos de luminogramas - uma técnica é resultante da erradicação de luz sob o papel sensível, sem neces-

sidade de camera fotográfica. A razão pela qual referi August Strindberg como uma grande aspiração, contudo, não se prende com tanto com questões da elaboração técnica, mas sobretudo pelo seu enquadramento metafórico.

Ora, tal como o autor Strindberg, procurei, ao criar uma série de fotogramas, determinar o momento do “nature’s way of creation”, isto é, a simulação de partículas em emersão, galáxias e poeiras em expansão.

Para tal efeito, recorri a uma rocha cristalizada, que parti aos pedaços, e coloquei-a no ampliador, dentro de um saco de plástico do tamanho de um negativo.

Tal como August Strindberg, interessou-me então o jogo de dicotomias: do negro e da luz; da terra e do espaço; do imensurável grande - o microcosmos - e do minúsculo - macrocosmos, usando o ampliador como microscópio para produzir o efeito de uma imagem telescópica.

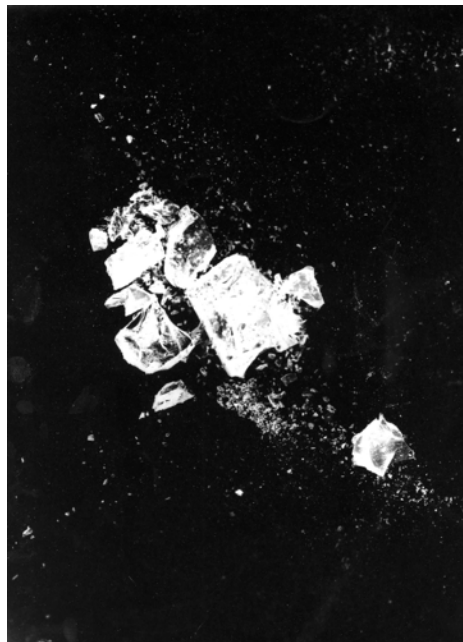
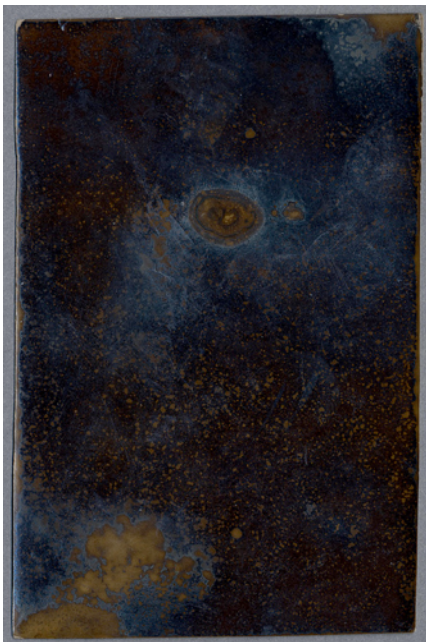
Fig19. *Celestograph*, August Strindberg

Fig 20. Fotograma, papel RC 13x180 cm

Fig 21. Fotograma, papel FB, 40x50 cm

Fig 22. Fotograma, papel FB, 40x50 cm

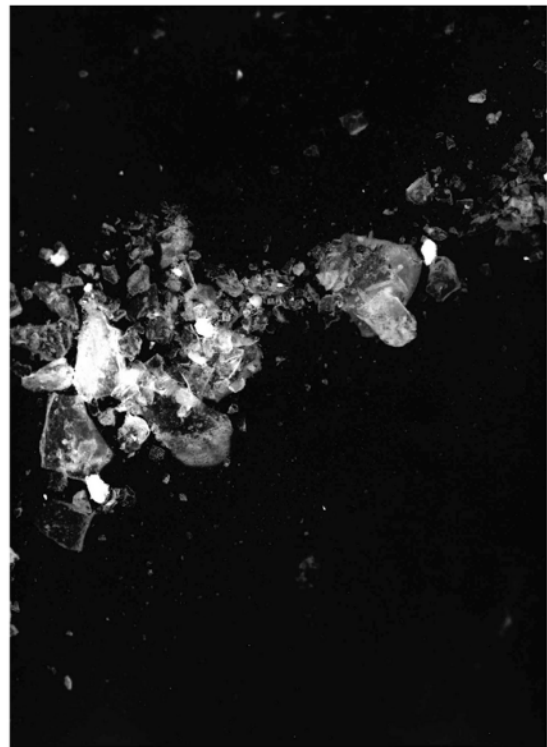
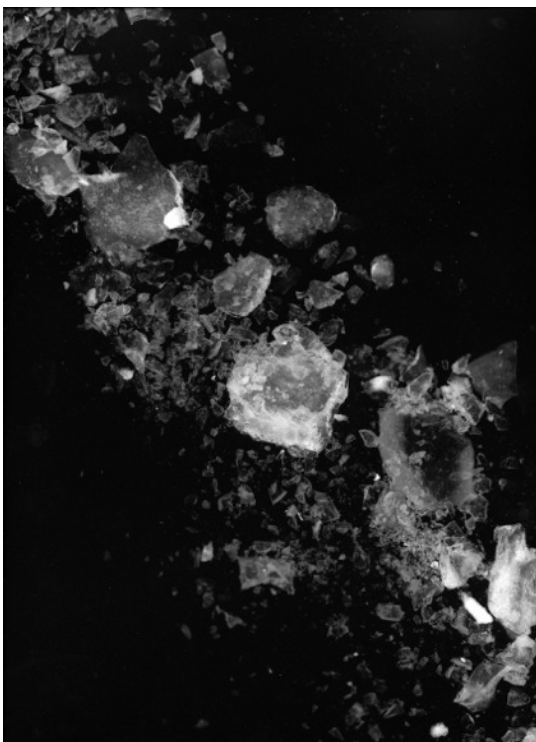




### 3.3 Parte prática em conjunto com a sua teoria

O projeto *Vulcano* propõe quatro fases de representação.

1) Um con-



junto de imagens digitais capturadas com auxílio de filtros coloridos na ilha vulcânica.  
(pág 76)

- 2) Um espólio documental dedicado ao arquivo - fotografias antigas, documentos, mapas, e rochas locais. (pág 77)
- 3) Um conjunto de imagens metafóricas dedicado aos conceitos de tempo-espaço, micro-cosmos e macro-cosmos, e de simulação.
- 4) Um filme culminante em todos os conceitos anteriores (pág 78)

1- O primeiro conjunto foi dedicado à recriação do planeta no território da ilha. Com o intuito de produzir estas imagens, como um efeito visual de um filme, decidi assumir o papel de um realizador que teria a missão de transformar um território terrestre em cenário astral. Como foi mencionado anteriormente, recorri a filtros coloridos que me auxiliassem a produzir tal efeito. Com estas imagens, no entanto, não recorri à totalidade da minha imaginação; em vez disso, tive em conta muitas imagens que tinha visto, não apenas para conseguir ficcionar o planeta de forma mais credível possível, mas sobretudo para confrontar o espectador com o efeito de *dejavu* mencionado no capítulo anterior:

Vivemos num mundo de imagens que precedem a realidade. As paisagens alpinas suíças parecem réplicas simples dos modelos de trens elétricos desde quando éramos crianças. O guia de safari de fotos para o jipe no local exato de onde os turistas reconhecem melhor o diorama do museu de história natural. Em nossas primeiras viagens, ficamos inquietos quando, em nossa descoberta da Torre Eiffel, do Big Ben ou da Estátua da Liberdade, percebemos diferenças com as imagens que tínhamos prefigurado através de cartões postais e filmes. Na verdade, não buscamos a visão, mas o de javu.” (Joan Fontcuberta 1997: 70)

No semestre passado tive a oportunidade de expor o projeto numa exposição anual da Academia de Belas Artes de Munique. Muitos dos visitantes perguntavam-me de onde tinha retirado estas imagens; se seriam do site da Nasa ou de outra página espacial. Ora, este acontecimento deixou-me um sorriso no rosto. Não porque os quisesse enganar, mas porque consegui o propósito pretendido, o de sugerir o efeito de *dejavu*.

Vivemos rodeados de imagens que substituem a realidade referencial. Nas plataformas da internet, confronto-me todos os dias com fotografias-simulacros; isto é,

não cópias fotográficas dos referentes, nem mesmo fantasias dos operadores da câmara, mas cópias das imagens que já foram milhares de vezes visualizadas.

Não pretendo com isto abandonar a originalidade, nem render-me ao grupo de pessoas que acreditam que já tudo foi feito; tenho de reconhecer, no entanto, que no campo da fotografia os simulacros andam a vender as cópias. Afinal, como apagar tantas imagens da nossa consciência?

Todo o universo visível não é mais que um manancial de imagens e signos aos quais a imaginação atribuirá um lugar e um valor relativos; trata-se de uma espécie de repasto que cumpre à imaginação digerir e transformar. Todas as faculdades da alma humana deverão assistir a imaginação, que as utilizará em simultâneo.” (Charles Baudelaire 1885: 13-14)

2 - O segundo conjunto é dedicado ao arquivo. Para tal, reuni antigos documentos que fui coleccionando, em particular da internet, acerca do planeta e mesmo da história da fotografia astronómica. Este segundo surgiu como resposta à necessidade de colocar o projeto no patamar das evidências; isto é, não me limitar ao ficcionalismo do planeta, mas incluir também o seu enredo fático, que faz parte da realidade da ciência e da sua anomalia.

Por outro lado ainda, ao reflectir sobre a fragilidade da era digital, resolvi incluir um arquivo analógico com o propósito de confrontar as duas realidades: digital-virtual e analógica-palpável. Os ficheiros de texto foram então impressos em papel e as fotografias, convertidas em negativos, e impressas em laboratório. A partir destes novos documentos, agora objetos, não quis apenas demonstrar um registro documental, mas sobretudo empregá-los como os substituídores dos eventos que representariam. Aqui relembra Michel Foucault:

(...) a história, em sua forma tradicional, se dispunha a "memorizar" os monumentos do passado, transformá-los em documentos e fazer falarem estes rastros que, por si mesmos, raramente são verbais, ou que dizem em silêncio coisa diversa do que dizem; em nossos dias, a história é o que transforma os documentos em monumentos e que desdobra, onde se decifravam rastros deixados pelos homens, onde se tentava reconhecer em profundidade o que tinham sido, uma

massa de elementos que devem ser isolados, agrupados, tornados pertinentes, inter-relacionados, organizados em conjuntos. ( 1969: 8)

Entre várias imagens destacam-se: trânsito de Mercúrio, Observatório astronómico; astrónomo; sistema solar com Vulcano, Jornal científico; observatório em França; livro de Thomas Levenson; escultura dedicada a Urban Le Verrier, fotografia de Mercúrio (Nasa); Observatório utópico dedicado a Newton por Etienne-Louis Boullée; ilustração urban Le Verrier; Observatório de Edmond Lescarbault ; transit Mercúrio.

Relativamente aos teóricos referidos anteriormente; de Michel Foucault retirei a ideia do arquivo enquanto conhecimento a-priori, isto é, um saber tautológico que se valida a si mesmo. Afinal, esta instituição sempre representou para o homem uma fonte de conhecimento imprescindível. Ele é o gerador e o autenticador do mesmo. A partir da consciência desta realidade, quis desdobrar o significado do artigo e aplicar a sua reversão: negativo-positivo, digital, analógico.

De Derrida, por outro lado, retirei a ideia de que todo o arquivo é intrínseco ao comando humano, à sua psique, à sua geração, e conseqüentemente à sua reinterpretação. Não obstante, pretendi ainda usar o arquivo enquanto febre, isto é, uma compulsão nostálgica de retorno, cujo lugar de origem (o planeta) nunca chegou a existir. Assim, quis abalar a ideia de arquivo enquanto atestado de conhecimento, e empregá-lo enquanto palco de narração de histórias. Ele provém do real e torna-se fictício, e tal como Fontecuberta, cria-se um espólio imaginário interpolado por documentos já existentes.

Por outro lado ainda, como já foi mencionado, quis reflectir o papel do arquivo no domínio virtual. Quando este se torna difuso nas redes da internet, ele perde a sua fonte de origem, o seu lugar estatal. Neste contexto, o valor de testemunho pode se tornar turbulento, dando ao arquivo a possibilidade de se tornar um simulacro, isto é, de se tornar um referente que substituí aquilo a que se refere.

Por fim, além destas imagens, trouxe pequenas rochas provenientes da ilha. Estas referem-se à ideia da ruína utópica <sup>16</sup>do planeta jamais existente e prometem fazer parte da sua documentação fictiva. Os pequenos fragmentos geológicos são apresen-

---

<sup>16</sup> Um passeio pelos monumentos de Passaic, Nova Jersey\* “Esse panorama zero parecia conter ruínas às avessas, isto é, todas as novas edificações que eventualmente ainda seriam construídas. “

tadas em cima de espelhos para se confrontarem com o seu “non-site”<sup>17</sup>, prática influenciada pela obra “Rock and Mirror Square” de Robert Smithson.

Citando a este propósito Joan Fontcuberta: “ Los espejos, por tanto, como las cámaras fotográficas, se rigen por intenciones de uso y su repertorio de experiencias abarca desde la constatación científica hasta la fabulación poética. “ ( 1997: 40)



Fig 23. *Rock and Mirror Square II* Robert Smithson 1971

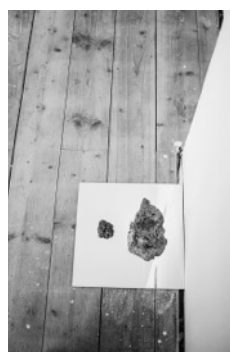


Fig 24. *Vulcano*, 2017

### 3- Final-

mente, o terceiro grupo é ded-

icado às imagens metafóricas apreendedoras dos conceitos de tempo-espço, micro-cosmos e macro-cosmos, e de simulação. O conceito de micro-cosmos e macro cosmos foi explorado em comparação ao trabalho de August Strindberg; o

---

<sup>17</sup> “The Non-Site (an indoor earthwork)\* is a three dimensional logical picture that is abstract, yet it represents an actual site in N.J. (The Pine Barrens Plains). It is by this dimensional metaphor that one site can represent another site which does not resemble it - this The Non-Site. To understand this language of sites is to appreciate the metaphor between the syntactical construct and the complex of ideas, letting the former function as a three dimensional picture which doesn't look like a picture. "Expressive art" avoids the problem of logic; therefore it is not truly abstract. A logical intuition can develop in an entirely "new sense of metaphor" free of natural of realistic expressive content. Between the actual site in the Pine Barrens and The Non-Site itself exists a space of metaphoric significance. It could be that "travel" in this space is a vast metaphor. Everything between the two sites could become physical metaphorical material devoid of natural meanings and realistic assumptions. Let us say that one goes on a fictitious trip if one decides to go to the site of the Non-Site. The "trip" becomes invented, devised, artificial; therefore, one might call it a non-trip to a site from a Non-site. Once one arrives at the "airfield", one discovers that it is man-made in the shape of a hexagon, and that I mapped this site in terms of esthetic boundaries rather than political or economic boundaries (31 sub-division-see map)” Site do artista

da simulação, por sua vez, destina-se a duas imagens que irei em seguida apresentar.

A da esquerda trata-se de uma esfera natalícia, fotografada a partir de uma montra de rua, e a da direita uma rocha vulcânica fotografada em casa sob um pano preto e um foco de luz. Se as imagens tivessem títulos, chamar-se-iam de *Isto Não é um Planeta*, e de *Isto Não é um Meteorito*. Estas pretendem então empregar todos os aspectos de uma maquete cinematográfica, como um efeito de duplo, que simula, pelo jogo de similitude, aquilo que não é.

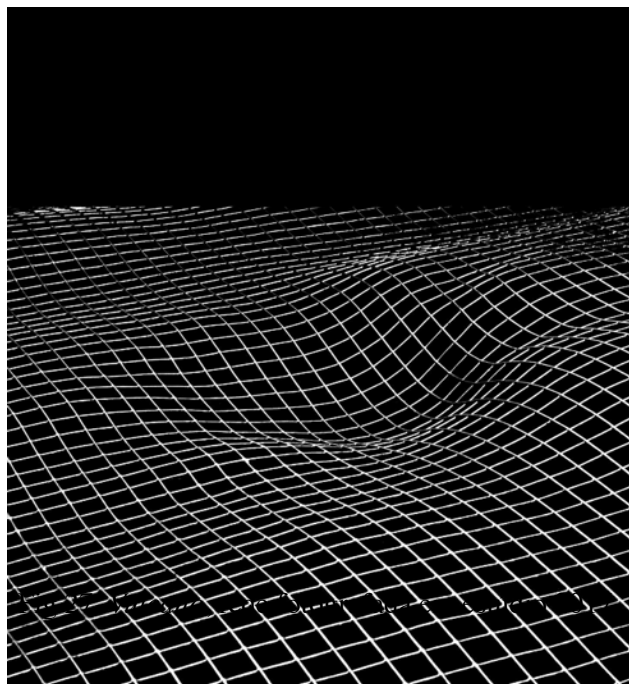


Fig. 25. *Vulcano*, esfera natalícia fotografada digitalmente, convertida a negativo e impressa em papel da Vulcano 15x21 cm.

Fig 26. *Vulcano*, rocha vulcânica 2017



A imagem da rede (na próxima página) dedico a Albert Einstein e ao conceito de grelha: Esta foi produzida a partir de uma rede de jardim modelada e fotografada em estúdio com um fundo preto.



Relati- vamente a este conceito, as grelhas são redes de linhas paralelas, horizontais e verticais, que servem para parcelar imagens em pedaços de escalas diferentes. São uma passagem do irreferencial à referencia, ou do todo ao fragmento. Dividem o espaço onde algo irá circunscrever-se: um objeto que irá ser medido, uma imagem irá alterar a sua escala, ou uma forma irá ser desenhada para estudo.

Na arte, diz Rosalind Krauss, as grelhas são usadas como um sistema auto-referencial, autenticadas a partir das características materiais do espaço no qual se inserem.

“In the spatial sense, the grid states the autonomy of the realm of art. Flattened, geometricized, ordered, it is antinatural, antimimetic, antireal. (...)In the flatness that results from its coordinates, the grid is the means of crowding out the dimensions of the real and replacing them with the lateral spread of a single surface.” ( 1979: 50-60)

Na ciência, por sua vez, uma grelha é uma forma de representação analítica distinta daquilo que não apreendemos através da visão. Na física astronoma, nomeadamente, a grelha tem sido usada como uma teia de tempo-espço e por vezes a sua geometria é a única forma de compreender estes conceitos que são intrinsecamente abstratos. Neste contexto, afirma James Elkins, em *Six Stories and the End of Representation* em ambas as áreas; arte e ciência, a grelha não é apenas equivalente na sua formali-



dade; mas também se equipara na sua finalidade conceptual: ambas respondem ao desejo de fazer representações do “real” em mapas abstratos, questionando a imagem para além das suas condições iniciais enquanto imagem: a sua capacitação do antes e depois dos objetos - que se manifestam através da representação.

They answer comparable desires to make realistic depictions into abstracts maps- The grid is a way of pushing the picture toward one of its initial conditions as a picture: its capacity- before and apart from objects - to contain representations.  
 “ (James Elkins 1980: 70)

No projecto Vulcano quis trazer então este elemento como representação tempo- espaço, mas também como um mapa abstrato que manifesta um lugar irrepresentável.

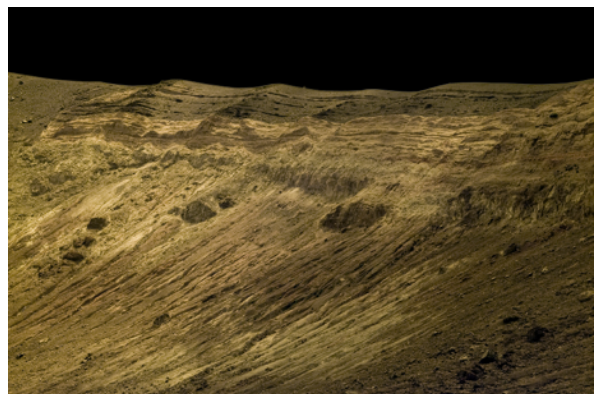
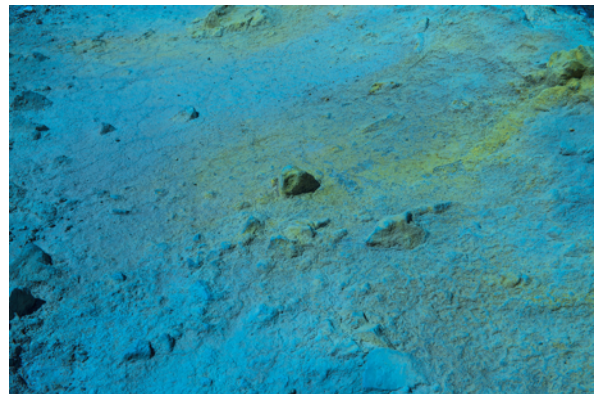
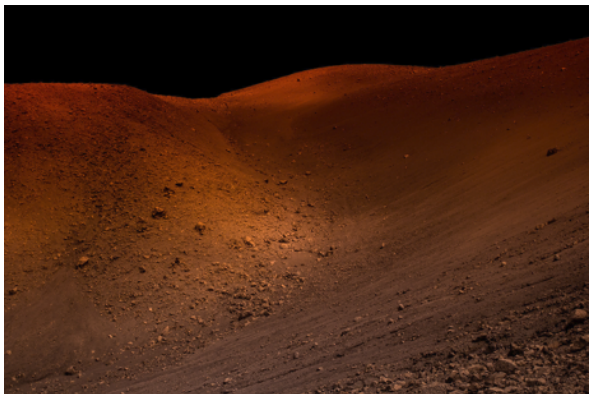
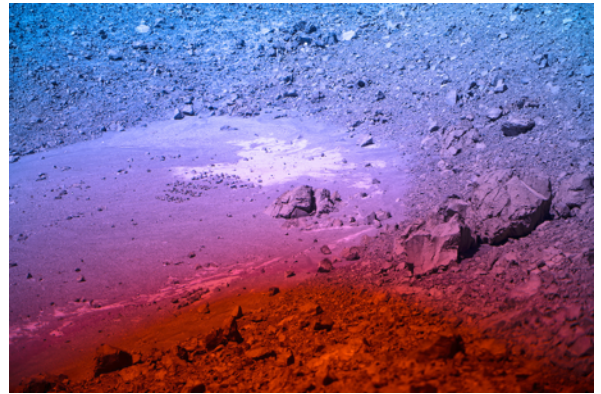
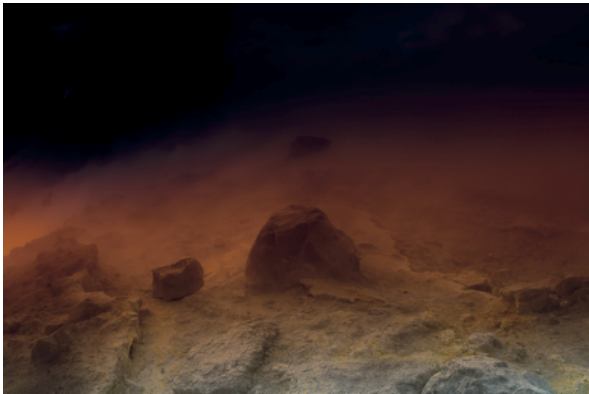
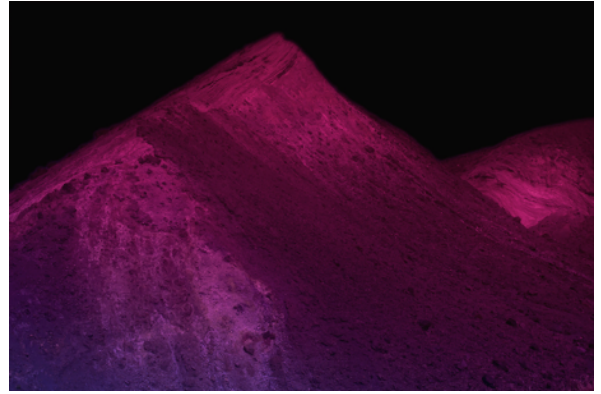
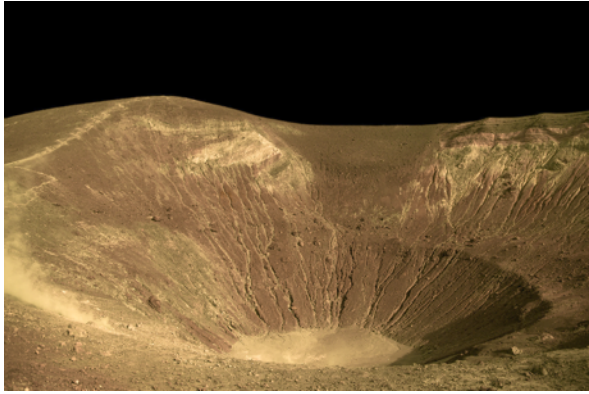
4 - Por último, o último momento é dedicado a um pequeno filme. Este vídeo aplica todos os conceitos procedentes, e traz em movimento, um documentário ficcional. As imagens captadas foram realizadas na ilha vulcânica de Itália, no Deutsches Museum de Munique, uma poça de água em Nova Iorque e um planeta descoberto na montra de Natal.





Fig 28. *Vulcano*, conjunto do arquivo, dimensões variáveis, impressão papel Fibra 2017

Fig 29. *Vulcano*, conjunto de imagens capturadas em *Vulcano*, 2017





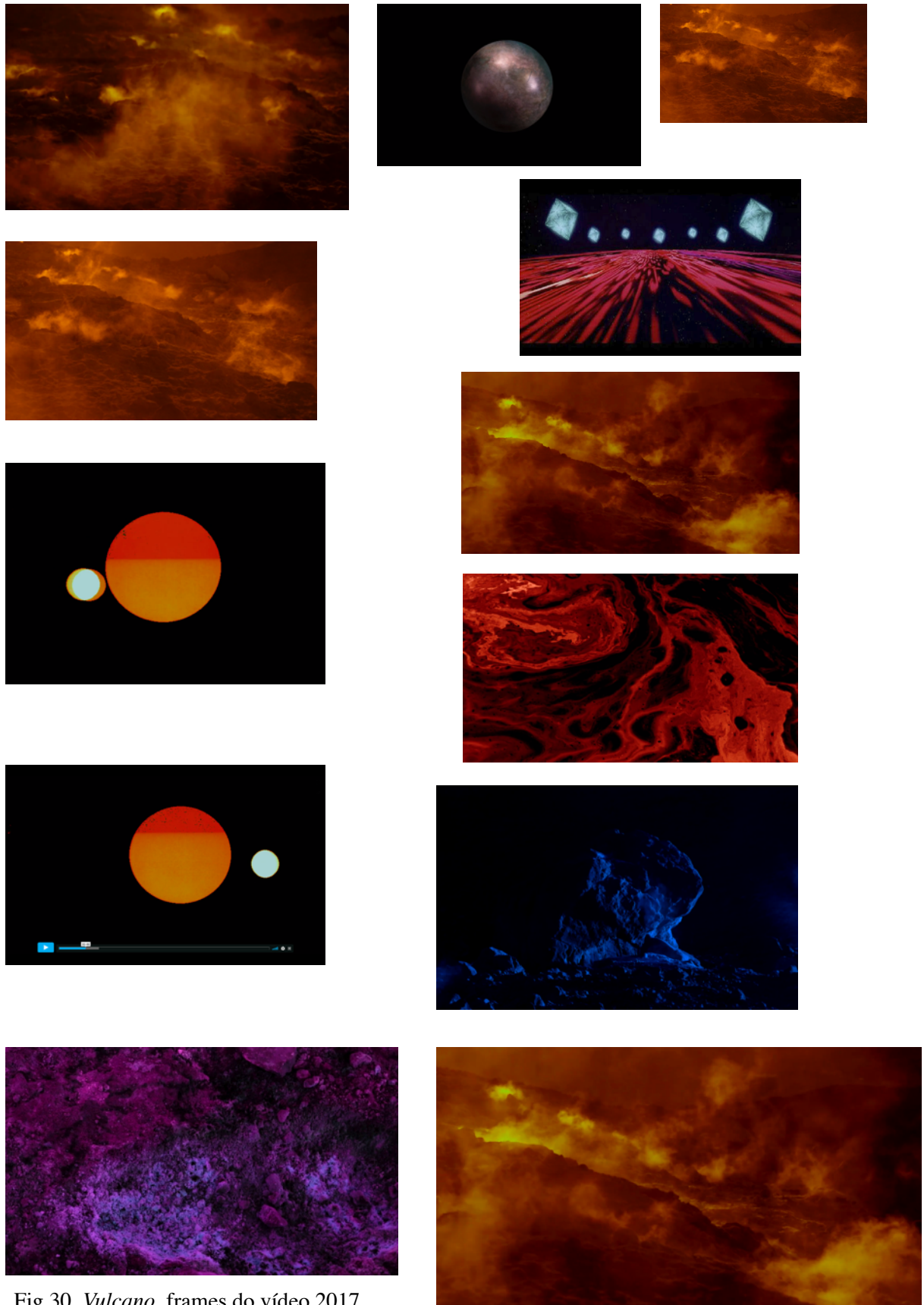


Fig 30. *Vulcano*, frames do vídeo 2017

## Conclusão

A investigação teórica desenvolvida ao longo desta dissertação procurou responder à importância da consciencialização da fotografia como ferramenta do simulacro.

Os dois capítulos da dissertação relativos aos conceitos de arquivo e de simulação, pretendem assim demonstrar que, quer ficcionada, quer documental, a fotografia, ainda que referenciada na realidade, tem sempre a capacidade de a interpretar a partir de modelos “mentais” que a antecedem, tornando-se, ela, por natureza, um simulacro *a priori* em potência. Neste sentido, tanto as imagens de arquivo, quanto as criadas, são sempre influenciadas pelo contexto ao nosso redor, deixando os observadores refugiados na caverna infindável da sua percepção.

A cerca deste ângulo, possivelmente, obscuro, sempre me questioneei como um *alien* reagiria ao chegar ao nosso planeta. Certamente que iria ficar confuso com aquilo que viria na “realidade” e nas milhares de imagens ao nosso redor; será que lhe faria sentido, ou rir-se-ia com a nossa subversão imagética? Qual seria a realidade a que chamaria de real?

Uma série que vi o ano passado, que não tem necessariamente relação com o projeto *Vulcano*, mas com a noção da simulação foi *Black Mirror*. É um programa televisivo britânico, produzido por Charlie Brooker, que retrata, de forma crítica, o avanço da tecnologia na nossa sociedade. Logo no primeiro episódio, assistimos a um fictivo primeiro-ministro sujeito a ter relações sexuais com um porco para conseguir pagar um sequestro. Apreendemos então que os criminosos já não se interessariam pelo dinheiro; em vez disso, seria mais gratificante o impacto das imagens do acto sexual, que seriam colocadas em circulação, provocando milhares de visualizações online. E neste âmbito, creio que esta avalanche de imagens, que assistimos, de fato, diariamente, e que ultrapassam aquilo que somos pela sua aparência, tornaram-se mecanismos de arma mortífera. Será, como nos alerta Fontcuberta, que estamos prestes a viver a vingança revolucionária das imagens?

The twentieth century has been dramatically iconoclast. Avant-garde artists have aggressed the image in every possible way: breaking, fragmenting, distorting, rearranging, displacing, uprooting ... It is time for images to take revenge. So they are overwhelming us with an asphyxiating avalanche. (Fontcuberta)

O trabalho *Photography in Abundance* (2013) do artista Erik Kessels talvez seja uma proposta respondedora desta questão.



Fig 31. *in Abundance* 2013 Erik Kessels

Outro episódio conta a história de um personagem, que desesperado por adquirir fundos, se submete a servir de alibi para um jogo de realidade virtual. Ele teria de testar os níveis de credibilidade de um jogo de terror que emprega os medos mais íntimos dos seus praticantes. Durante a visualização deste episódio, quer o actor principal, quer o espectador ficam, todavia, confusos relativamente a qual das realidades estão a assistir. Será afinal tudo um filme de terror, ou ainda estamos perante a observação dos efeitos do jogo? As realidades são subvertidas num jogo ambíguo.

Sem me querer alongar mais nesta série, até porque ela se afasta do projeto *Vulcano*; o que me importa referir é o facto de que tanto este programa televisivo quanto o meu projeto procuram demonstrar imagens que antecedem o real, dando-lhes vida e tornando-se elas mesmas, enquanto espelho da realidade fotográfica.

Neste sentido, creio que futuramente terei de apostar numa ecologia de imagens internas e tentar refugiar-me na minha imaginação. Por um lado estar mais atenta ao mundo artístico e por outro tentar cegar-me dele, numa espécie de busca da criança que vou perdendo na presença dos ícones, tal como um arquivo em atividade de esquecimento revertido.

"Levei quatro anos para pintar como Raphael, mas a vida toda para pintar como uma criança" (Pablo Picasso)

Felizmente, por outro lado, terei sempre a inspiração e a fantasia da ciência a meu dispor. Serão os rodopios entre a ficção e a ciência que irão dar continuidade à

minha produção artística, partindo de visões visionárias que se tornaram factos, ou de ideias consideradas verdades, que caíram em desuso e na falsidade. Será nesta passagem, de uma para a outra, que a ficção será sempre um palco para contar histórias, e pelo qual estarei disposta a apostar, a partir de novas mentiras e interpretações.

“É essa a vantagem da ficção, na resolução de problemas com que o ser humano se entretém a elaborar as suas ansiedades : a magia, ou a ciência, podem sempre acabar por funcionar.” (Margarida Medeiros 2012:100 )

Em suma, o projeto da dissertação serviu sobretudo para confrontar-me com a minha vontade de produzir imagens; para perceber, que ao contrário do que pensara, quando iniciei o mestrado, que não é a ciência isolada que me fascina mas a capacidade imaginativa que ela comporta. Por um lado, ela oferece informações, por outro ela será sempre um enigma, visto que sem a sua especialização não a poderei compreender.

Por fim, creio importante notificar nesta última parte desta dissertação que mais importante de uma conclusão escrita, tive o prazer da sua conclusão prática, isto é produzir duas exposições para este projeto, uma na Academia de Munique e outra irei expor na casa da Cultura de Setúbal a partir de dia 6 de Janeiro.

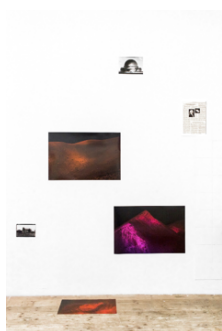
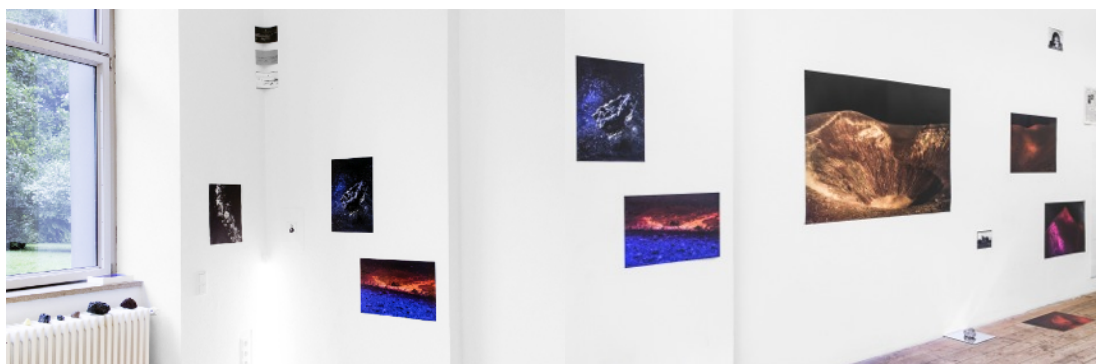


Fig 24. Exposição *Vulcano*, Akademia de Belas Artes de Munique 2017



## Bibliografia

ARISTÓTELES

(2008) [384-322 a.C] *APLSTOTEAQY2 ITEPIHIOHTIKH2* [ *Poética* ], (trad. e notas de Ana Maria Valente), Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 3ª Edição, 2008].

BAUDELAIRE Charles

(1885) *L'Oeuvre et la vie d'Eugène Delacroix*, in *Oeuvres Complètes de Charles Baudelaire*, vol. III (*L'Art Romantique*), Paris, Calmann-Lévy, pp. 13-14.

BARTHES, Roland

(1984) [1980 *La Chambre Claire (Note sur la photographie)*, Paris ] *A Câmara Clara - Nota sobre Fotografia*. (Trad. Júlio Castañon Guimarães); Editora Nova Fronteira, Rio de Janeiro, S.A 1984; 139, 140, 12 pp.

BARROW, John D.

(2005) *The Artful Universe*, Estados Unidos Oxford University Press

BAUDRILLARD Jean

(1991) [*Simulacres et simulation* 1981] *Simulacros e Simulação*, (Trad. Maria João da Costa Pereira), Relógio d'Água, 1991, ISBN:9789727081417 ] 180 pp.

BENJAMIN, Walter,

(1992) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Technischen Reproduzierbarkeit* , 1936-39 ] *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*, in *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Antropos, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1992, 1 vol., pp. 71-113

Disponível < <http://www.mariosantiago.net/textos%20em%20pdf/a%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf>>

CAMILLE, Michael

(1996) *Three Simulacrum* in *Critical Terms for Art History*, ed. Robert S. Nelson and Richard Shiff. University of Chicago Press, 1996. pp. 31 - 44. T

DELEUZE, Gilles

(2000) *Le Simulacre chez Platon* 1969 [ *Platão e o simulacro*, ( Trad. Luiz Roberto Salinas ) *Lógica do sentido*. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. pp. 259-271 (Estudos)

DERRIDA, Jacques

(2012) [1995. *Mal d'Archive* Galilée ] *Mal de Arquivo, uma impressão freudana*; (trad. Claudia de Moraes Rego); Rio de Janeiro: Relume Ltda, Du-  
mará,

DUCHEIN, Michel

(1986) *O respeito aos fundos em arquivística: princípios teóricos e problemas práticos*. Arquivo & Administração, v. 10-14, n. 2, p. 01-16, 1986. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/v/a/11453>>.

ELKINS, James

(2008) *Six Stories from the End of Representation: Images in Printing, Photography, Astronomy Microscopy Particle Physics And Quantum Mechanics*, Palo Alto, United States, Stanford University Press

ENWEZOR, Okwui

(2008) *Archive Fever: Photography between History and the Monument*, the International Center of Photography, New York ISBN 978-3-8521-622-9 | 2 pp.

ERNST, Wolfgang

(2004) *The Archive as Metaphor*, Open 2004/Nr. 7/(No) Memory, From Archival Space to Archival Time ]

FEUK, Douglas

(2001) *The Celestographs of August Strindberg*, Cabinetmagazine  
Disponível em < <http://www.cabinetmagazine.org/issues/3/celestographs.php>>

FEUK, Douglas

(1991) *August Strindberg: Inferno Painting and Pictures of Paradise*. Copenhagen: Edition Bløndal, 1991

FLAMMARIOM Camille

(2014) *Popular Astronomy*, Cambridge University Press, Nova Iorque

FOUCAULT Michel

(2008) [1969 *L'archéologie du Savoir* Gallimard .] *A arqueologia do saber*; (trad. Luiz Felipe Baeta Neves) -7ed; Rio de Janeiro: Forense Universitária.

FOUCAULT, Michel

(2000) [ 1966 *Les Mots et les Choses: Une Archéologie des Sciences Humaines*, Paris ] *As Palavras e as Coisas : uma Arqueologia das Ciências Humanas*; (trad. Salma Tannus Muchail); 8ª ed. São Paulo : Martins Fontes, 1999. (Coleção tópicos)

FOUCAULT, Michel

(1988) *Ceei n'est pas une pipe* Morgana, 1973 [ *Isto não é um cachimbo*, (trad. Jorge Coli.) Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1988. ISBN: 978-85-7753-031-1



FOUCAULT, Michel

(1984) *Outros espaços*. In: Ditos e escritos III - Estética: Literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003, p. 411-422

JAMESON, Fredric

(1985 Junho ) [ *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism* , 1984] *Modernidade e Sociedade de Consumo*, ( trad. Vinicius Dantas), NOVOS ESTUDOS N.º 12, CEBRAP, SÃO PAULO, pp. 16-26

JEROME, Agel

(1970) The making of Kubrick's 2001, The New American Library, Inc., Nova Iorque  
Disponível em

< [https://www.goodreads.com/book/show/471388.The\\_Making\\_of\\_Kubrick\\_s\\_2001](https://www.goodreads.com/book/show/471388.The_Making_of_Kubrick_s_2001)>

JOLY, Martine

(1994) [ 1994 *Introduction à l'analyse de l'image* ] *Introdução à Análise da Imagem*, (Trad: José Eduardo Rodil) Lisboa, Ed.70, 2007 — Digitalizado por SOUZA, R.

JONES, Jonathan

(2016) *Out of this world: why the most important art today is made in space*, The Guardian Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jun/12/why-most-important-art-todaymade-in-space>

FONTCUBERTA, Joan

(1997) *El Bejo de Judas*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona

KRACAUER, Siegfried

(1993) [ *Die Fotografie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1963 ] Trad. Thomas Y. Levin Source: Critical Inquiry, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993), pp. 421-436  
Publicado por: The University of Chicago Press.

Disponível em: <[www.jstor.org/stable/1343959?origin=JSTOR-pdf](http://www.jstor.org/stable/1343959?origin=JSTOR-pdf)>. 421, 423, 425 pp.

KRACAUER, Siegfried

(2016) [ *Die Fotografie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1963 ] (Trad. Nélcio Conceição), Lisboa: Documenta

KRAUSS, Rosalind E

(1979) *Girds*, pp. 50-64, The MIT Press (in Krauss, The Originality of the Avant-Garde, 1985), pp 8-22,

KUNDERA, Milan

(1988) *A Insustentável Leveza do Ser*.

Disponível em <[http://www.kbook.com.br/livraria/wp-content/files\\_mf/ainsustentavellevezaosermilankundera.pdf](http://www.kbook.com.br/livraria/wp-content/files_mf/ainsustentavellevezaosermilankundera.pdf)>

KUHN, Thomas S.

(1998) *The Structure of Scientific Revolutions 1962 A Estrutura das Revoluções científicas*, (Trad. Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira), São Paulo: Perspectiva, 5ª Edição

LATOUR, Bruno

(2002) *What is Iconoclash? Or Is There a World Beyond the Image Wars?* in *Iconoclash, Beyond the Image-Wars in Science, Religion and Art* (Editado por Peter Weibel and Bruno Latour), ZKM and MIT Press, pp. 14-37

LEVENSON, Thomas Levenson

(2015) *The Hunt for Vulcan: . . . And How Albert Einstein Destroyed a Planet, Discovered Relativity, and Deciphered the Universe*, Penguin Random House, Nova Iorque

MAZZONI, Michel

(2015) *Gravity*, R-Diffusion, texto de Benoît Dusart, disponível em: <http://arpeditions.org/en/catalog/michel-mazzoni/gravity>

MAZZONI, Michel

(2013 26 Outubro) *White Noise*, Entrevista por Michel Poivert, TK-21 LaRevue, nº 27. Disponível em: <https://www.tk-21.com/White-Noise?lang=fr>

MAZZONI, Michel

(2016 21 de Março) *Impressions Japonaises*, Entrevista por; Pascal Goffaux, audio rádio Rtbfb auvio.

Disponível em: [https://www.rtbfb.be/auvio/detail\\_michel-mazzoni-impressions-japonaises?id=2094011](https://www.rtbfb.be/auvio/detail_michel-mazzoni-impressions-japonaises?id=2094011)

MEDEIROS, Margarida

(2012) *A última imagem: (fotografia de uma ficção)*, Lisboa Documenta, pp.100

PLATÃO

(1987) [IV a.C.] *Πολιτεία*, Atenas. [ *A República* ( trad. Maria Helena da Rocha Pereira), Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Colecção Textos Clássicos, 5ª edição, 1987pp.].

RUFF, Thomas

(2012) *Ruff Guide to Mars*, entrevistado por Sandra Hofmeisrer SANDRA, DAMnº magazine, nº32.

Disponível em: [http://sandrahofmeister.eu/images/2012\\_03\\_DAM\\_Ruff.pdf](http://sandrahofmeister.eu/images/2012_03_DAM_Ruff.pdf)

RUFF, Thomas

(Janeiro 2002) *Thomas Ruff: Photographs 1979-present*, Matthais Winzen, Walther König

RUFF, Thomas

(2013) *Thomas Ruff photograms and ma.r.s*, Press preview de Kim Donica .  
Disponível em: <https://www.davidzwirner.com/sites/default/files/thomas-ruff-photograms-and-ma.r.s.-2013-press-release-david-zwirner-new-york1.pdf>

RUFF, Thomas

(2011) Thomas Ruff, What's Next? [Em linha], Amesterdão: Foam Magazine.  
Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=C6zvhpwOLWY>

SCHELLENBERG, Theodore Roosevelt.

(1956) *Modern Archives: Principles and Techniques*, The Society of American Archivists 527 S. Wells St., Chicago, ] 12, 13, 14 e 15 pp.

SFEZ Lucien

(2003) *Simulacro Como Typos* in Para navegar no século XXI/21: tecnologias do imaginário e cibercultura. Francisco Menezes Martins e Juremir Machado da Silva, 3ª ed. Porto Alegre Sulina/Edipucrs,

SIGMUND, Freud

(2011) [1925 *Notiz über den »Wunderblock«*] Obras Completas Volume 16, *O Eu e o ID (Autobiografia e outros Textos (1923-1925))*, Trad: Paulo César Lima de Souza; editora schwarcz Ltda. São Paulo ISBN 978-85-8086-087-0 ] 242-248 pp.

SIMON, Cheryl

(2011) *Introduction: Following the Archival Turn*, Guest Editor: Cheryl Simon  
*Visual Resources: An International Journal of Documentation* 18.2 (2002): 101–107. 29

SMITHSON, Robert

(2003) *A Tour of the Monuments of Passaic, New Jersey 1967 Um passeio pelos monumentos de Passaic, Nova Jersey*, (trad. Agnaldo Farias) Espaço e Debates, São Paulo, vº 23 nº 43/44, p. 123-128, Jan.Dez. 2003

STINDBERG, August

(1894) *The New Arts! or The Role of Chance in Artistic Creation Chance in Artistic Creation* (1894 in August Strindberg: *Selected Essays* ( trad. Michael Robinson) Cambridge University Press

SONTAG, Susan

(2005) [1973 Farrar, Straus & Giroux ] *On Photography*, RosettaBooks LLC, New York ISBN 0-7953-2699-8 ] 11 pp.

Vários autores

(1969) *Ficção in Verbo*. Enciclopédia Luso-Brasileira, Lisboa Editorial Verbo, 1969

## Filmografia

Solaris, Tarkovsky Andrei, 1972

2001: A Space Odyssey, Kubrick Stanley, 1968

Thomas Ruff and His Amazing Camera-less Camera -(2014) Paris Photo Plaraform Curator URS Stahel Photography Today

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FRRPd5NcGkc>

Black Mirror (2011-) , Charlie Brooker

## ÍNDICE DE FIGURAS

### Fig.1

Thomas Ruff, da série *Sterne 1h 55m - 30°*, prova cromogénea, dimensões 257.8 x 186 cm, 1989. Disponível em <<http://pt.museuberardo.pt/colecao/obras/1074>>

### Fig. 2

Thomas Ruff, *3D\_ma.r.s.04*, prova cromogénea, 255 x 185 cm, 2012. Disponível em <<https://www.gagosian.com/exhibitions/thomas-ruff--march-08-2012-2/exhibition-images>>

### Fig. 3

Michel Mazzoni, imagens de Foto-livro *Gravity* 2015. Disponível em <<http://arpedition-s.org/fr/catalogue/michel-mazzoni/gravity>>

### Fig. 4

René Magritte, *A traição das imagens* 1929, óleo sobre tela, 63,5 × 93,98, Museu de Arte do Condado de Los Angeles, Los Angeles. Disponível em <<https://collections.lacma.org/node/239578>>

### Fig. 5

Andrei tarkovski, *Oceano de Solaris*, 1972. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0069293/mediaviewer/rm2198998272>>

### Fig. 6

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço* 1968. Disponível em <<http://www.theprop-gallery.com/2001-a-space-odyssey-dawn-of-front-projection>>

**Fig. 7**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço* 1968. Disponível em <<http://www.theprop-gallery.com/2001-a-space-odyssey-dawn-of-front-projection>>

**Fig. 8**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço*, viagem tempo-espaço 1968. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaviewer/rm1914438400>>

**Fig. 9**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço*, Slit Scan photography 1968. Disponível em <<https://nofilmschool.com/2013/08/learn-how-to-create-slit-screen-sequences>>

**Fig. 10**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço. estação estacionaria* 1968, *The Making of Kubrick's 2001*, pp. 94 e 106. Disponível em <[https://issuu.com/lafamiliafilm/docs/the\\_making\\_of\\_kubricks\\_2001](https://issuu.com/lafamiliafilm/docs/the_making_of_kubricks_2001)>

**Fig. 11**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço* 1968, *The Making of Kubrick's 2001*, pp. 152. Disponível em <[https://issuu.com/lafamiliafilm/docs/the\\_making\\_of\\_kubricks\\_2001](https://issuu.com/lafamiliafilm/docs/the_making_of_kubricks_2001)>

**Fig. 12**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço* 1968. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaviewer/rm3436984320>>

**Fig. 13**

Stanley Kubrick, *Odisseia no Espaço*, Júpiter 1968. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=VTu9kLvK1c0>>

**Fig. 14**

Edgar Martins, *This is not a House*, pós-produção, 2007. Disponível em <<http://gawker.com/5310290/more-nyt-photoshop-fakery-found>>

**Fig. 15**

Joan Fontcuberta, *Fauna* 1985-89. Disponível em site do autor <<https://www.fontcuberta.com/>>

**Fig. 16**

Joan Fontcuberta, *Fauna* 1985-89. Disponível em site do autor <<<https://www.fontcuberta.com/>>

**Fig. 17**

Joan Fontcuberta, *Fauna* 1985-89. Disponível em site do autor <<<https://www.fontcuberta.com/>>

**Fig. 18**

Maria Leonardo, *S/Título da série Misunderstandings* 2017, série pessoal

**Fig. 19**

August Strindberg, *Celestograph*, 1894. Courtesy Royal Library, Stockholm. Disponível em <<http://www.cabinetmagazine.org/issues/3/celesographs.php>>

**Fig 20.**

Maria Leonardo, S/Título da série *Vulcano*, Fotograma, papel RC, prova única 13x180 cm, 2017

**Fig 21**

Maria Leonardo, S/Título da série *Vulcano*, Fotograma, papel de Fibra, prova única, 40x50 cm

**Fig 22.**

Maria Leonardo, S/Título da série *Vulcano*, Fotograma, papel de Fibra, prova única, 40x50 cm

**Fig 23.**

Robert Smithson, *Rock and Mirror Square II*, pedras basálticas e espelhos Rochas basálticas e espelhos, Galeria nacional da Austrália, 1971. Disponível em <<https://art-search.nga.gov.au/Detail-LRG.cfm?IRN=14990>>

**Fig 24.**

Pormenor da Exposição *Vulcano*, Academia de Artes de Munique, 2017

**Fig 25.**

Maria Leonardo, S/Título da série *Vulcano*, papel de Fibra. 15x21 cm, 2017

**Fig 26.**

Maria Leonardo, S/Título da série *Vulcano*, 2017

**Fig 27.**

Maria Leonardo, S/Título da série *Vulcano*, 2017

**Fig 28.**

Maria Leonardo, *Vulcano*, conjunto do arquivo, S/Título, dimensões variáveis, impressão papel Fibra 2017

**Fig 29.**

Maria Leonardo, *Vulcano*, conjunto de imagens da ilha, S/Título, 2017

**Fig 30.**

Maria Leonardo, *Vulcano*, frames do vídeo 2017

**Fig 31.**

Erik Kessels, *in Abundance* 2013. Disponível em site <<http://www.kesselskramer.com/exhibitions/24-hrs-of-photos/>>

**Fig 32.**

Maria Leonardo, Exposição *Vulcano*, Academia de Belas Artes de Munique 2017